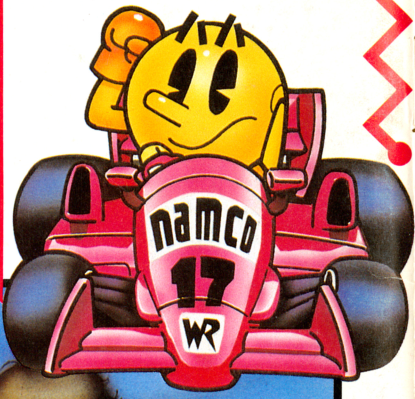
1989年12月1日発行(隔月1回1日発行)第4巻 第8号 通巻32号

NAMCO COMMUNITY MAGAZINE

NG エヌジー

1989 DEC.

12





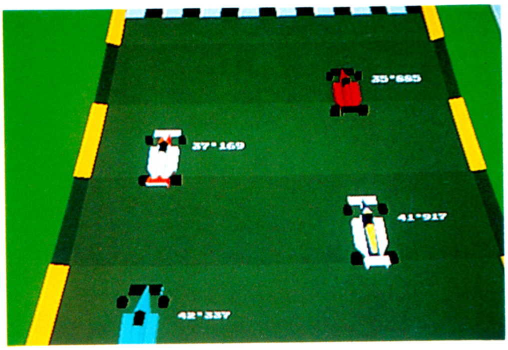
ナムコ・クリスマスプレゼント
声のでるクリスマスカード

通信機能搭載3DCGシミュレータ
ウイニングラン SUZUKA GP
～鈴鹿グランプリ～

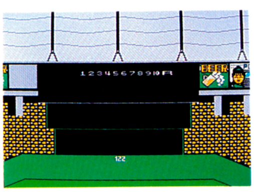
▶ナムコットニューゲーム
●ファミスタ'90
●マッピーキッズ

CONTENTS

1989 DEC.
Vol.32









NG
1989 DEC.
Vol.32

●編集　NG編集室　●デザイン　VCP　●印刷　奥村印刷　●表紙イラスト　藤岡勝利

F1 巻頭特集

ARCADE NEW GAME

あの『ウイニングラン』に待望の通信機能搭載！

Winning Run

近日登場

SUZUKA GP



舞台は鈴鹿

セナとプロストの接触事故……。
中嶋はエンジントラブルのため無念のリタイヤ。
思いがけない結果で幕を閉じた'89日本GP―。
鈴鹿はいつも予想もつかないドラマを生み出す。
『ウイニングラン』に通信機能が搭載された今、
ゲームセンターは栄光を追撃するドラマの舞台：
鈴鹿サーキットと化す！



●ウイニングラン開発担当者による
▶F1観戦記

●ナムコ
▶ドライブシミュレーションゲームの歴史

Winning Run SUZUKA GPのすべて



『ウイニングラン』に通信機能が搭載され、さらにドライブゲームとしての完成度が高まった。『ウイニングラン』で腕を磨いてきたキミ、お待たせ！　どうやら、そのドライブテクを披露する時がきたようだ。――まずは、パワーアップして生まれ変わった『ウイニングラン鈴鹿GP』のマシン勢の性能をご覧いただこう！

モードセレクト

ステアリング操作でオートマチックかマニュアルを選択。アクセルを踏んで確定



AUTOMATIC シフトは5速。シフトチェンジは自動的に行われるが、1速で120km/h以下の時にシフトダウンするとR(リバース)に入る

MANUAL シフトは6速。タコメーターに合わせてシフトチェンジを！

マニュアル車とオートマチック車は、最高速に差はないが、上手に操作すればマニュアル車のほうが素早く加速できるよ

予選



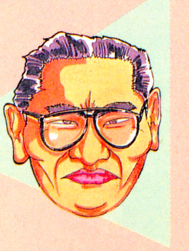
予選では全コースを走るのではなく、東半分を使用。完走しなくても決勝に進むことができる。予選タイムまたはゴールまでの距離で順位をつけ、それによって決勝のスターティングポジションを決定

決勝



決勝は本コース2周で行われる。タイマーが0になる前に、同一レースに参加しているプレイヤーの誰か1人がエクステンドラインを越えるとタイマーが延長される

ウイニングラン開発担当者 F1観戦記



企画・雑用担当
若だんな

コースを歩いてジーン

とにかくF1は感動的だった。やはりF3とはスピードも観客のノリも全然違うぞ。この迫力の1時間40分を『ウイニングラン鈴鹿GP』で数分のゲームにまとめねばならなかったのには苦労した。しかし、もし許されるのなら、一度は53周し、1時間40分かけて走るようなゲームを作ってみたいのー。うけるかうけないかは別としてな。

レースが終わった後、実際にコースを歩いてみたんだが、サーキットのあちこちにレースの余韻が残っているんだよ。タイヤのすり切れた黒いゴムのカスが、アスファルトや看板の裏側にこびりついていたりしてなー。改めてレースの激しさを感じて、わしはジ〜ンときてしまったぞ。この感動は、実際に自分の目でレースを見た者のみが感ずるものなんだろうな。きっと。



制作総指揮
プロフェッサー

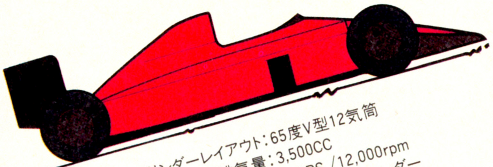
巻頭特集

ARCADE NEW GAME

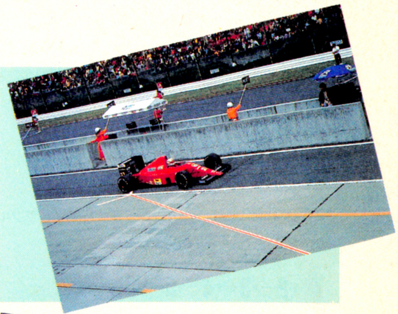
車種

各コックピットパネルに注目！
選択した車種に応じて、コックピットパネルのデザインも違うぞ!!





エンジンスペック
シリンダーレイアウト：65度V型12気筒
排気量：3,500CC
最高出力：600PS／12,000rpm
バルブレイアウト：5バルブ／シリンダー



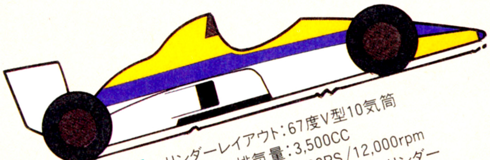




エンジンスペック
シリンダーレイアウト：72度V型10気筒
排気量：3,500CC
最高出力：600PS／12,000rpm
バルブレイアウト：4バルブ／シリンダー



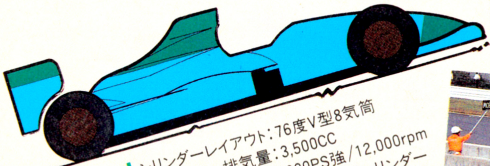




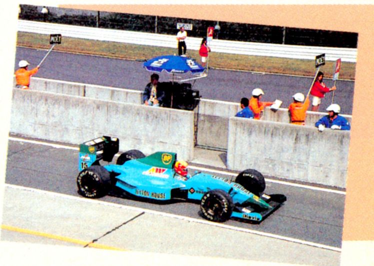
エンジンスペック
シリンダーレイアウト：67度V型10気筒
排気量：3,500CC
最高出力：600PS／12,000rpm
バルブレイアウト：4バルブ／シリンダー







エンジンスペック
シリンダーレイアウト：76度V型8気筒
排気量：3,500CC
最高出力：600PS強／12,000rpm
バルブレイアウト：4バルブ／シリンダー





僕もF1で走りたい！

スタートの時のエンジンの音が迫力だったね。全身がしびれるくらいゾクゾクする音なんだよ。セナとプロストがシケインでぶつかった時の興奮もすごかったな。残念なのは、中嶋のリタイアと、亜久里が出なかったこと。やっぱり日本人だからさ。

行き帰りの新幹線やバスはF1の観戦者でいっぱいで、ずっと立ちっぱなしだったんだ。でも、それが全く苦にならないくらい、レースは素晴しかったね。

実際のレースを見に行って、見るだけじゃなく「自分も走りたい！」と強く思ったね。そんな気分に『WR鈴鹿GP』は答えてくれると思うんだ。みなさんもぜひF1を自分の目で見てください。そして、『WR鈴鹿GP』をやって、F1を体験してみてください。絶対キミを燃えさせてくれると思うよ。

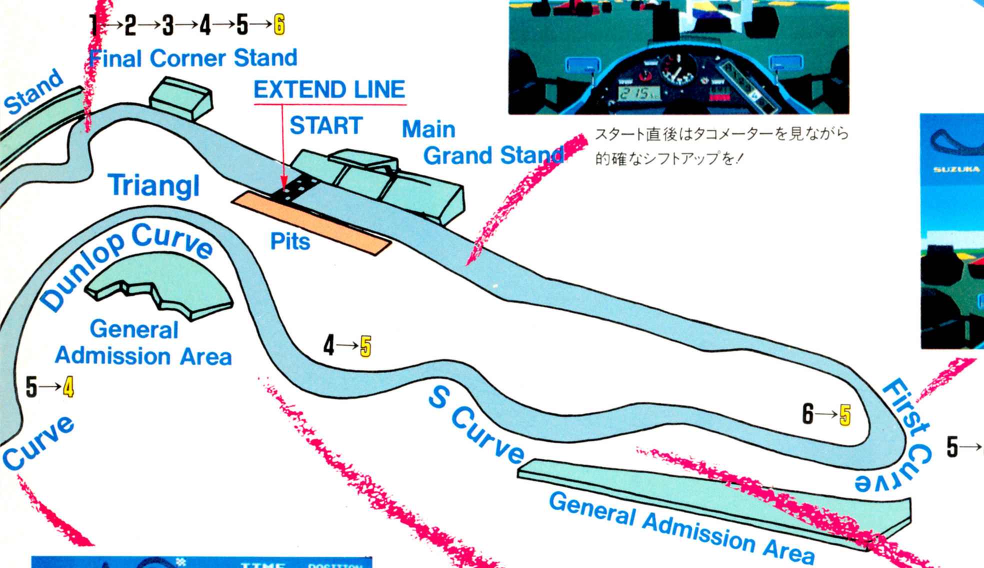
※ゲーム画面は開発中のものなので製品とは異なる場合があります。

ガイド
GUIDE

『ウイニングラン鈴鹿GP』には、世界でも有数なテクニカルコース鈴鹿サーキットが忠実に再現されている。——S字、デグナーカーブ、ヘアピン、バックストレッチから130R……。もうすっかり、おなじみのコースだ！ 早くプレイしたい気持ちはわかるが、その前にもう一度、コースをおさらいしておこう！



まさに勝負どころのシケイン。一速まで落としてフルブレーキング、ここもリズミカルに





スタート直後はタコメーターを見ながら的確なシフトアップを！



メインストレートから最高速で第一コーナーへ進入する。ブレーキングとシフトダウンが決め手。第二コーナーへの進入を考えて第一コーナーは無理をせず！



S字ではリズミカルな素早い切り返しが必要。ハンドルの遅れは、アクセルワークでカバーを



デグナー入口では手前でブレーキングして、4速までシフトダウン、出口ではさらに3速までシフトダウンする



7.8%の勾配を4速、全開で登りきりシフトアップ。デグナー手前の直線では6速へ

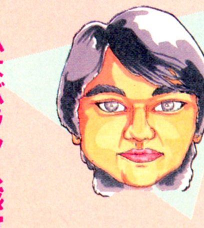
ウイニングラン開発担当者 F1観戦記



ビジュアル担当
イワちゃん

マクラーレンの赤にうっとり！

テレビや印刷物で見るのと明らかに違うと思ったのがマクラーレンの色。普通の赤かと思っていたら蛍光ピンクのような鮮やかな赤で、うっとりするくらいいい色をしているんだよ。マクラーレンに限らず、会場にある看板や物やユニホームやマシンのすべてがとてもステキだったね。みんな美しく鮮やかで、キラキラ輝いている。応援している観客までがイキイキしてカッコよく見えるんだから、F-1のパワーってスゴイよな。いつか、そんな雰囲気もゲームに表現したいね。



プログラマ
ミートくん

ゲームはバランス感覚だ

本物のレースは、ドライバーの技量だけじゃなくマシンの差が明確に出るね。特にエンジンね。来年はこの差を縮めてくれないとつまんないよ。もちろん『WR鈴鹿GP』の4

F1 巻頭特集

ARCADE NEW GAME

Winning Run SUZUKA GP COURSE（コース）



ヘアピンを抜けたらフル加速で右コーナーを通過し、スプーンカーブへ進入

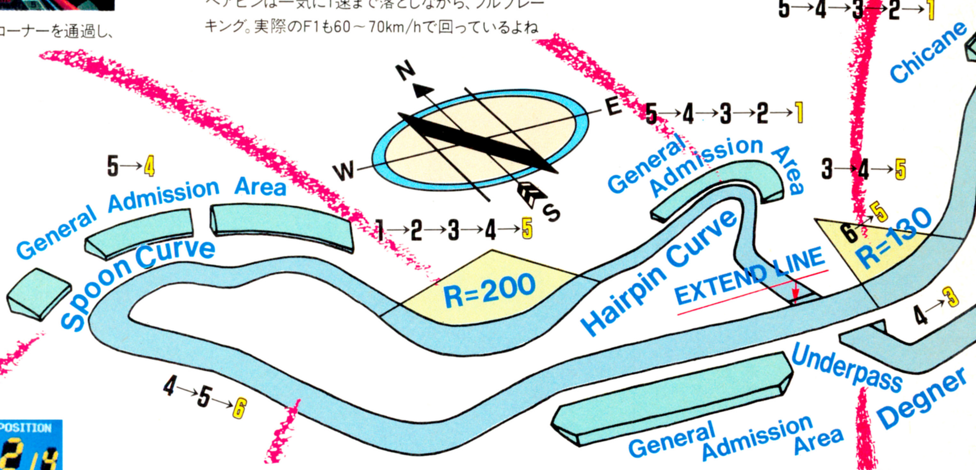


ヘアピンは一気に1速まで落としながら、フルブレーキング。実際のF1も60～70km/hで回っているよね



世界一の高速コーナー130Rを5速で抜けるのは圧巻だ。アクセル全開で行けたらキミももうトップドライバーの仲間入り







5速→4速とシフトダウンして確実に！ 2つのコーナーをどう繋げて抜けるかでバックストレートのスピードが変わる



バックストレートは6速全開で。130Rに備えてアウト側に。この長いストレートで最高速に達する



デグナー出口から体勢を立て直し、フルアクセルでシフトアップ。ヘアピン手前では5速に

※ゲーム画面は開発中のものなので製品とは異なる場合があります。



台ではマシンの性能には差はつけていないよ。差をつけたらみんな速いマシンばかりに乗って遅いマシンに乗る人がいなくなっちゃうじゃない。ゲームって、ただ本物に近ければいいってものではないからね。本物と同じに作るのは楽だけど、それでおもしろくするってのは不可能に近いから…。ゲームとシミュレータのバランスをどう調整するか。どうすればレースを楽しめるようにできるかが、気を遣うところなんだよね。



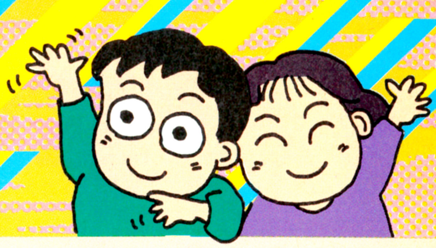
プログラマ
ブッキー

ゲームではバトルを意識

セナとプロストのバトルがよかった。手に汗にぎるっていうのはこういうことだよね。通信ゲームの場合もこのバトルがおもしろいんだと思う。抜きつ抜かれつの駆け引きがね。でも、実際のF-1ではバトルはそう多くはないんだ。そこに、本物とゲームとの差がある。本物に近すぎてバトルが少ないとゲームとしてはおもしろくないしね。だから、ゲームでは意識してバトルを楽しめるようにしてあるんだ。

しかし、今回の中嶋はかわいそうだったねえ。スタートした瞬間、マシンの調子が悪いなあと思ったよ。せっかくのホームグランド鈴鹿なのにね。来年に期待したいな。

ションゲームの歴史



技術革新で激変する世の中の動きとともに、ナムコのシミュレーション技術もめざましい進歩を遂げてきた。しかし、シミュレーションに託す夢というものは、今も昔も変わらないようである。ここでは、ナムコのシミュレーションゲームの歴史をたどり、当時の開発者たちの想いに触れてみよう。

1968 グランプリ



●ナムコ初のドライブシミュレーションゲーム

3Dという発想は、最初に作ったこの『グランプリ』で生まれたもので、今の『ウイニンググラン』まで、ずっと受け継いでいるんだね。この頃は、まだ技術が追いつかず道路が動くだけの単純なものではあったんだけど…。

1970 レーサー



●社を挙げて開発に挑んだ大作

「なんとしても立体的に見せ、他社と違うものを……。」という中村社長の一声で、全社あげて勢力を注いだのが、この『レーサー』だった。この時生み出されたナムコ独自の立体モデル使用の投影装置は、当時としては非常に画期的なもので、『エレメカのナムコ』という名を一躍高めることになったんだね。

1973 フォーミュラーX(FX)



●徹底的にこだわるとこうなった!

『レーサー』で得た投影技術で、さらに本物感覚に近づけるために、やれるだけのことを全部盛り込んだのが、この『FX』なんだ。なんてったって設置面積が、畳にすれば3枚分！ スクリーンも畳1枚以上の大きさで、『レーサー』に比べるとすごい迫力だ。操縦席の車は、FRP製のボディ(『ウイニングラン』など今の大型筐体と同じ材料)に本物のタイヤ、ステアリング、シフトノブをつけるという凝り具合。もし今、思いっきり凝った操縦席を作るとしても、これ以上のものは作れないだろうね。当時の開発者の意気込みが感じられる製品だ。

1976 フォーミュラー1(F1)



●量産性を考えコンパクト化

場所をとり搬出入がたいへんという『FX』の欠点を改良して作られたのが、この『F1』だ。制御方法も電子化され、海外輸出も始まった。

〈F-1マッハ〉

『F1』よりスピード感も増し、ハイスコア装置がつく。ただコストダウンのしすぎで、対抗車の数が少なくなったという欠点もあった。

ドラムを使った平面投影装置 ← 立体モデル使用の投影装置

電気制御 ← 電子制御

Step1

ナムコ特許取得(立体モデル使用)投影装置とは?

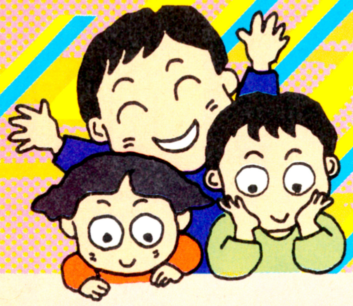
影絵を応用して考案されたこの装置の仕組みは、誰にでも理解できるね。ナムコシミュレーションゲームの第一歩は、こんな人間的なものから始まったんだ。



Step2

エレメカからビデオゲームへ

ナムコ独自の投影技術は、画期的なものではあったが、エレメカということで故障が多く量産が難しいという難点が避けられず、ビデオゲーム時代に突入していく。左回りコースしか表現できないという投影方式の限界を超え、コースの自由度、映像の自由度も増し、『ウイニングラン』ではCG導入にも成功した。



ナムコドライブシミュレー
～グランプリからウイニングランまで～
(1968)　(1989)

1989　1988　1982





ポールポジション

●ビデオ画面導入

ナムコは1987年に初めてビデオゲーム(ジービー)を製品化したが、ビデオ画面でドライブゲームを作るまでには、それから4年、待たねばならなかった。というのも、その頃のビデオゲーム画面は、まだ、投影方式に劣っており、今まで積み重ねたすばらしい投影技術のあるナムコとしては、ビデオで絵の悪いドライブゲームを出すわけにはいかなかったんだ。でも、開発期間3年をかけて遂に完成した『ポールポジション』は、映像的にもドライブ感覚的にも、今までの投影方式のものをはるかに越え、ゲーム史上に残る大ヒット作となったんだ。

〈ポールポジションⅡ〉

4つのコースから好きなコースが選択できるようになり、ビジュアル面でも爆発シーンでパーツや部品がふっ飛ぶなど、『ポールポジション』で実現できなかったものを取り入れた完璧版。



ファイナルラップ

●業界初の通信機能搭載！

「キミの隣がライバルだ」のキャッチフレーズで、ゲームセンターに新風を巻き起こした『ファイナルラップ』は今でも、依然人気が衰えない。「ビデオゲームは個人で楽しむもの」という概念を打ち破り、レースの究極の醍醐味である人との競り合いを見事にゲーム化した名作である。



ウイニングラン

●CGを導入し、本格的体感筐体に！

とうとう自分の目で見た視線で、映像が再現されるようになった。3次元CG導入により、バックもできれば、スピン時には後ろの景色も見える。シフトチェンジも従来の二段階切り替えから五速へと、より本物のF－マシンに近づく。筐体も一軸駆動だった『ファイナルラップ』に比べ、本格的体感筐体へと進歩している。

〈ウイニングラン SUZUKA GP〉

『ウイニングラン』の性能に通信機能が搭載され、さらにゲームとしての完成度が高まる。

CG導入

ビデオ画面使用

コンピューター制御

画像の進歩

ポールポジション

●256色の中から選んだ16色を使用。
●手で描写。

ファイナルラップ

●1600万色の中から選んだ256色を使用。
●画像取り込みで模型を撮影して作られている。

『ファイナルラップ』だけを見ると『ポールポジション』と大差ないような気がするが、並べて見ると、その差は歴然。『ファイナルラップ』で車をグルッと回すと、ハイライトの部分がスッと動いたりしているの、気づいてたかな？

ウイニングラン

●いよいよCG導入、ポリゴナイザーシステムにより立体物を表現し、リアルタイムで3次元CG画像を表示。

◆◆◆

Step3 ゲームからシミュレータへ

今秋、ナムコはマツダと共同開発により「ロードスター」のドライブシミュレータを開発した。ゲームの域を越え、本物のシミュレーターとしても活躍し始めたナムコのドライブシミュレーション技術。

今後、どんな方向に展開し、どこまで進歩して行くのだろうか？



元気新聞

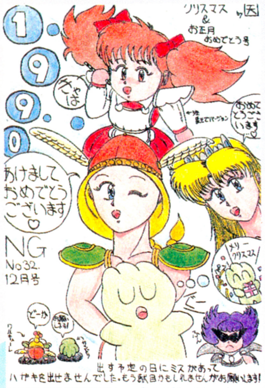
★おたより・イラスト満載の

雑・貨・屋

あっついお茶がおいしい今日この頃。キミもお茶を飲みながらこの雑貨屋でくつろいでってくださいね

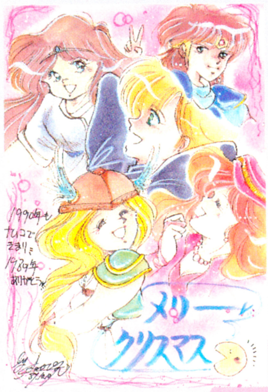
イラストコーナー

今回はオープニングをカラーにして、イラストコーナーからスタートだよ。いやあ、楽しいかわいいイラストがいっぱいで、のそは感激しちゃった。みんな載せたいくらいだったんだけど選考に洩れちゃった人ごめんなさい。あきらめないでまた出してね。



▲愛知県　天気予報

これはNGを1月に開いた人へのごあいさつ。12月に見るとまだちょっと気が早い感じがするかな。みんなは今頃書いてる頃だろうね。サンドラがとってもかわいいんで気に入っちゃった（NG杯）



▲広島市　くすのみ　さおり

さおりちゃんは、大きなイラストボードに書いたイラストも送ってくれたよね。採用されたのはハガキのほうだけど、ボードはのそが宝物にさせていただきやす。女の子らしいソフトタッチイラストだね（NG杯）



▲静岡県　大江万里

なんてファンタスティックな色使い。久々にパケットの笑顔を見たなあ。大江くん、いつまでもナムコのいい友だちでいてね（NG杯）



▲大阪府　YOCHIYA

PCのオーダインはどうでした？PCはますますおもしろくなるよ。これからも応援してね（元気杯）



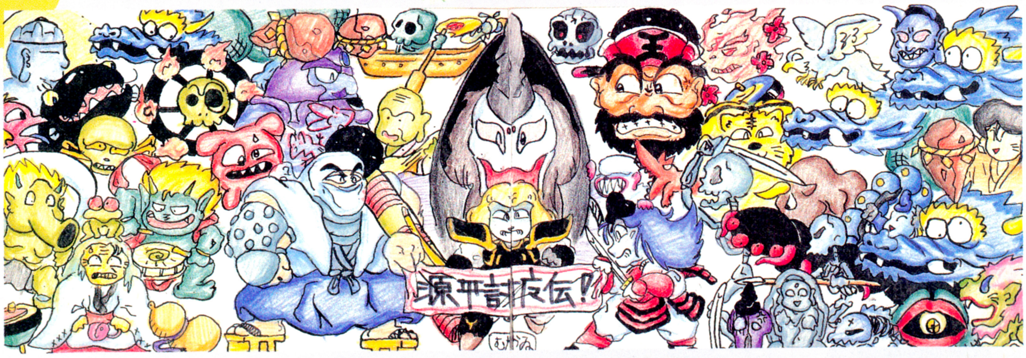
▲小平市　荒木操子

あら、ハロウィンのかぼちゃがジェニファーをくわえている。そしてこの絵のお墓は日本のお墓じゃない。なんだか不思議なイラストだよね。操子ちゃんはNG読者に珍しい9歳の女の子。キミにはチャナのTシャツが似合いそうだからNG杯ね



▲新潟県　まてんろう

もうクリアしてる頃だろうね。新潟はそろそろ雪が降っている頃じゃない？なべが恋しい季節だね（元気杯）



▲宮城県　がーごいる

ハガキ2枚組の大作だ。約40のキャラクターが勢揃い。よくつかんでいるし、すごい迫力だねえ。源平企画者のゆきおちゃんも大喜びだったよお（NG杯）

お便りコーナー

元気新聞、もっとがんばれ

このごろの元気新聞は元気がない。それにお便りもなーんかいい子ぶってていやだ。もっと企画をいっぱいたてて、ページも増やしてよ。のそさん、がんばって!

㊝福島県　西田　亮

うっ、責任が重い。のそっとしたのが僕のキャラクターだからねえ。ある意味じゃ元気新聞って、主役は読者のみんなであって僕はサポート役なんだ。だから来るお便りが活気づいてくれればもっとおもしろくなると思うよ。西田くんもリードして、いい企画を提案しておくれ。

NGのそ



▲愛媛県　杉山裕昭㊝
杉山くんも同意見みたいだね

ナムコCGが見たい

9月のTBSの某番組中のナショナルのテレビのCMで、ちらっと見えたんです。何がって…? NG-、2月号で載ったあの『ゼビウス』のCGアニメです。その時映ったのはソルバルウですよね。ナムコの力をこういう形で見られてうれしかった。ところでこういったナムコのオリジナルCGアニメなんかは、どうやったら見られるのか教えてください。

㊝鹿児島県　A・K・D

ナムコのCGプロの作品は、僕が言うのもなんですが、本当に素晴しいんですよね。でも残念なことに現在は一般の人にお見せする機会はないんです。ごめんなさーい。

NGのそ



▲東京都　SGB Ⓝ
いやあ、覚えていてくれたんだね。季刊から7年、月刊創刊から3年。全部知ってる読者なんていないかもね

ダートフォックスの感想

『ダートフォックス』をしばらくやり込んでみて、僕なりに感じたことを聞いてください。

このゲームは上から見たアングルにしたため、車両感覚などがわかりやすくなった反面、迫力に欠けているような気がします。もう少し車体を大きくすれば良かったのではないでしょうか。

それから、このタイプのゲームは多少の練習でほとんどの人間がゴールできるようにするべきだと思います。ゴールしたところで比較的短時間なのだから、せめて多くの人に完走させるべきでしょう。早くゴールさせれば人気が落ちると考えるのは間違いで、ゴールできれば何度もプレイするプレイヤーが増えると思います。そういった点を開発の方に考えてもらえたらいいなあと思いますが、どうでしょうか。

Ⓝ大分県　サタデー・珍

わしも、もう少し車体は大きくしたかったんだが、通信機能ということを考えると、このほうが位置を確認しやすいぞ、ということで、最終的にあの大きさにした訳なんだ。ゴールのことは、ワシはあれで十分ゴールできると思っていた。でも、そうか……。ちょっと考えさせられるのう。ただ、いろんな人のプレイを見て気づいたんだが、後ろから自分を抜こうとしている車を邪魔してダメになる人が多いんだ。競り合っていい場所と、悪い場所があることを知ってほしいのう。コーナーなどのきつい所ではブロックをしない。無理な突っ込みも避ける。そうすればいい線いくと思うぞ。このゲームは複数でプレイする設定で考えたんで、ぜひ一度4人以上でプレイしてほしい。きっとおもしろさがわかるはずじゃ。

それから、『ダートフォックス』のBGMはエンジン音に隠れて聞こえにくいが、曲だけとるとすごくいい! もしCDで聴いたらきっと驚くぞ。また、こういったゲームへの意見があったらぜひ聞かせてくれ。今回はとてもいい参考になった。礼を言う。

開発担当者　若だんな

フェリオスに期待

どーもこんにちは。今、VGG6を聞きながら書いてます。VGG5も入手したのでまずひっくるめて感想。びっくりしました。はい。御存知の通り、ゲーセンという奴はやかましくてサウンドがほとんど聞こえないんですよね。『オーダイン』にしろ『フェリオス』にしろ、こんなステレオビシバシだとは思わなかったんです。ゲーセンではドラムが全然聞こえないので、感動より先に驚きのほうが大きいんですよ。

さて、話は変わりますが、メガドライブ版『フェリオス』は進んでいますか? 正直僕はそのためにMDを買ったようなものなので。はい。で、お願いがあるんです。某誌ではSEGAの人がソフト的に回転ズーム機能は可能だと言いました。ナムコさんは可能でしょうか? もうひとつ、コンティニュー画面を完全再現してください。あれ無くして『フェリオス』は語れない。さらにひとつ、クリアデモ時にボタンを押すと、「触らないで!…」って出ますよね。AC版はあれに感動してしまったので、あれも再現して欲しいです。

そして次は省いて欲しい物。エンディングなんですが、「永遠に…」の文字が出る時「バラララッ!!」ってすごい音がしますよね。AC版のあれで気分をブチ壊された人を僕は何人か見ました。僕も苦笑しました。これは絶対はぶいてください!! ワガママでごめんなさい。でもよろしくお願いします。

Ⓝ宮城県　相沢健一

鋭いご意見ありがとう。『フェリオス』はAC版の仕様をできるだけ残し、MD版オリジナルの絵や仕様をどんどん詰め込んでいく予定です。まだ発売時期は未定ですが、アルテミスとの新たな出会いを期待してください。

企画担当　SATO

今月の質問



どうしてVOl.5とVOl.6はLP版が出ないの?

答 どうしてかというと、今はよこにゃんのようなLP派のほうが少数派だからなんだ。今の若い人たちは、新しく購入するハードがCDラジカセだったりするものだから、CD派が圧倒的に多いんだ。だからこれから出るナムコミュージックもCDとカセットだけになっていくと思うよ。これは全国的な傾向なんだよねー。実はのそもLP派なので、とっても残念なのさ。

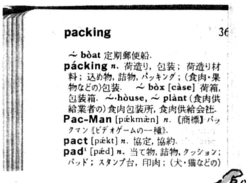
(元気杯)

今月の発見

パックマンが英語の辞書に!

●発見者　昭島市　せせ

本当だ、スゴイ。現代用語の辞典ではなく、英和辞典に載ったんだからね。パックマンが歴史に残る名作だってことをいろんなところで感じさせられるなあ。(NG杯)


packing　36
～ bòat 定期郵便船.
pácking n. 荷造り, 包装; 荷造り材料; 込め物, 詰物, パッキング; (食肉・果物などの)包装.　～ bòx [càse] 荷箱, 包装箱.　～-hòuse, ～ plànt (食肉供給業者の) 食肉包装所, 食肉供給会社.
Pac-Man [pǽkmæ̀n] n. 〘商標〙 パックマン 《ビデオゲームの一種》.
pact [pǽkt] n. 協定, 協約.
pad¹ [pǽd] n. 当て物, 詰物, クッション; パッド; スタンプ台, 印肉; (犬・猫などの)



上のきりぬきは研究社の「新リトル英和辞典」の364ページの拡大コピーです。よく見てみて下さい なんと!「Pac-Man」が辞典に載っているのです。知ってました? やー、やっぱりパックマンはすごい。



オタンコナスのコーナー!!

生徒手帳ってオタンコだ!

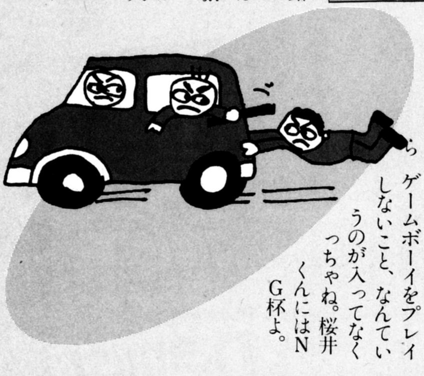
こんにちは。私の通っている中学の生徒手帳にミョーな事が書いてあったので送ります。

> 3. 道路上での禁止事項
> 道路上では、次のような危険なことや交通の妨げになるようなことをしてはいけない。
> (1)立ち話をしたり、すわったりして交通の妨げになること。
> (2)ボール投げやローラースケートなどをして遊ぶこと。
> (3)物を投げたり、捨てたりすること。
> (4)道路をこわしたり、汚水を流すこと。
> (5)走行中の車につかまること。
> (6)運転者の目をくらませるような光線を道路に向けること。
> (7)凍結時に路上に水をまくこと。
> (8)道路上に物を置くこと。
> (9)信号機や標識・標示などを勝手に操作したり、移動させたり、こわしたりすること。

▶(4)、(5)に注目。いったい誰が道路をこわすんですか? 誰が走行中の車につかまるんですか? 中学生はスーパーマンじゃないんですよっ!!

発見者　茨城県　採牙FUM

S子　あっはっは! でも一昔前はこんなスーパーマンみたいなガキ大将がいっぱいいたのよ。S子も車に飛び乗ったり、道路に穴を掘ってお説教をくらったもんよ。ただTVゲーム世代にこの内容じゃ、ちょっと時代遅れよね。今だったら、歩きながらゲームボーイをプレイしないこと、なんていうのが入ってなくっちゃね。桜井くんにはNG杯よ。





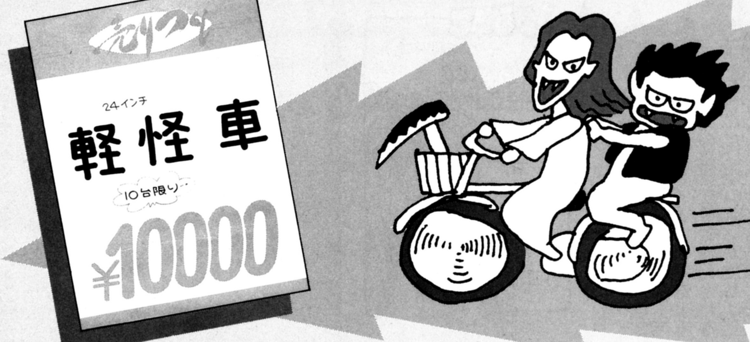
みんなぁ〜、おタンコ放浪実践してみた? きっとキミの身の回りには、スゴイオタンコが隠れていると思うわよ。
さーて今回は、学校ネタ、それから、オタンコな自転車売場を紹介しちゃうわね。

こわ〜い自転車見〜つけた

S子さん、これはぼくが某百貨店で見つけたものです。暑い夏を涼しくすごすためにはいいかもしれませんが、ぼくはこわくてこんな自転車には乗りたくはありません。

熊本県　ふろむほおく

S子　ま〜あ愉怪ねえ。快と怪は正反対の意味なのに妙に似ているのがおかしいわね。ほおくくんにもNG杯ね!



笑撃の ことわざ予備校

前号の「点は面より」に反論が来た来た。今回の「マニア知らず」にもマニアからの反撃を期待しようっと。話題沸騰のことわざ予備校だよ。

（講師ウニ）

偏差値	プレゼント
49以下	NGえんぴつ
50〜65	ナムコTシャツ
66以上	図書券3000円分



作品1 「キャロットも地理のあやまり」

意味●たとえそのお店がハイスコア集計をしていようが、最新ゲームがあろうが、場所が悪ければお客が入らないということ。例・つぶれた日立キャロット。

〈茨城県　溝上幸男〉

このことわざは人気があるんだ。「△△も□□のあやまり」ってやつ。ついこの間、私が偏差値を編差値と書いた時もきちゃったぜ。「ナムコもクソゲーのあやまり」ってのもきたし。あやまりは世の常、人の常ってもんなのさ。溝上くんの偏差値は…51ってとこかな。

作品2 「待ち人の心マニア知らず」

意味●「親の心子知らず」より。新ゲームがゲームセンターに入ったとたん、すぐ場所をとり、後ろに並んでいる人を尻目にコンティニューしまくるマニアを指す。この類義語に「傍若マニア」(『傍若無人』より)、「マニア3人寄ればやかましい」(『女三人寄れば姦しい』より)。悪いマニアばかりじゃないと思うけどね。

〈秋田県　鈴木登志也〉

はっはっは。マニアネタで3句も作ってくるなんてすごいじゃなーい。でも、ちょっとフォローを入れて気を遣ってるね。はい、NG読者諸君の中に心当たりのある人はいませんか? その人はこれから待ち人の心を察するようにね! 鈴木くんは偏差値64だぞ。

作品3 「食あたりバッタリ」

意味●行き当たりばったりをもじって、ただ食あたりでバッタリ倒れるということ。

〈東京都　渡部幸一〉

おー、なんてストレートな作品。このバッタリって語感がいいよね。でも奥行きが足りないので偏差値は45。(ん? バッタリ?)

作品4 「焼け石にいも」

意味●今の季節、彼女の心を射止める最高の贈りもの。

〈愛知県　Dark・Night〉

またまたこれもストレート、に見えるけど深い。彼女にいもをプレゼントするなんていもだもの。しかもペンネームがダークナイト。夜中に焼きいも持って愛の告白に来られたらちょっとこけるぜ。偏差値は55ってとこだね。

IT'S NEW ゲームインプレッションコーナー 開設のおしらせ

ゲームについてのもっと突っ込んだ意見を聞きたいというナムコ開発マン、そしてみんなの評価を知りたいというＮＧ読者のために、新しいコーナーを開設することにしたよ。名づけて「ゲームインプレッション」。今回は初回なのでまず意見の募集のみ。次回からはその発表と新しいテーマゲーム名のお知らせをしていこうと思う。今まで言いたくてウズウズしてたキミの反応を期待しているよ。

◉今回のテーマは【バーニングフォース】

〈1〉〜〈3〉の質問に答えてね

〈1〉項目別に評価すると何点？

①グラフィック (つまらない) 1 2 3 4 5 (とてもおもしろい)
②BGM 1 2 3 4 5
③ストーリー 1 2 3 4 5
④シューティングの爽快感 1 2 3 4 5
⑤操作性 1 2 3 4 5
⑥総合評価 1 2 3 4 5

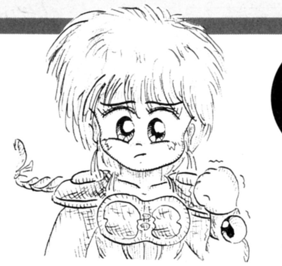
〈2〉バイクとエアプレーンを分けた効果はあったか。

〈3〉その他の意見感想

●応募要領は下の投稿募集コーナーを見てね。

〆切は12/15だよ――。





今月の怒 悲しみ

◆AMS君に同感◆

午前10時、本屋へ行ったが『ワルキューレ』の本はなかった。一日中足が棒になるくらい探し続けたが一冊も見つからなかった。あげくの果てに、たかられそうになるわ、注文しようと思っても「じゃまだからどいて！」と言われるわ。もうたまったもんじゃねー！　一体『ワルキューレ』の本はどうなっているんだーあ!?

㊇愛知県　龍飛

■ウニの反論■

ＡＭＳ君は、すべての本屋さんで「出てない」と言われた。これは、確かに怒りに値することだ。でも、龍飛君、本屋で一冊も見つからなかったというのはまた違うよォ。出ているかどうかは、本屋さんや出版社に確かめてみたのかい？　今回はＮＧのミスじゃないよ。コミックは出ているのだ。他にも、「足を棒にして探し回ったのに」というお便りはよくあるんだけど、ここで私はみんなに言いたい。「足を使う前に頭を使え」。少し探してなさそうだったら、まず大きな本屋さんや、出版社に電話で聞くこと。（番号を調べるのも１０４に聞くとか頭を使ってね）出てることがわかったら、本屋さんに注文するか、出版社に直接申し込むか考えよう。また最近では、宅急便の会社が本の宅配サービスをやっているので、こういうのを利用するのも手だよ。どう、少しは参考になったかな。

しばらく経ってから龍飛くんからおわびのお便りが来ました。つい最近本屋さんへ行ったら『ワルキューレ』のコミックがあったということでした。手に入ってよかったね。

NG10月号・P.20の『NGクロスワードパズル』正解はこれだ

みんなご応募ありがとう

カ	ク	ゲ	ツ	カ	ン	■	ギ	シ	■	マ	ツ	コ	ウ
イ	ロ	■	キ	ー	■	ソ	ル	バ	ル	ウ	■	ン	■
マ	ー	ク	■	ル	ビ	ー	■	レ	ト	ス	テ	ク	ニ
ク	ビ	■	カ	■	ウ	ド	ン	■	ム	■	ラ	ー	■
バ	ス	ガ	イ	ド	■	バ	■	ギ	ガ	ン	■	ル	ス
ン	■	ン	■	ク	ス	リ	ヤ	■	ー	■	カ	■	イ
■	ヒ	ト	マ	ロ	■	ア	■	ア	タ	リ	ゲ	ー	ム
ゴ	ー	レ	ム	■	タ	■	ス	ケ	ー	ト	ボ	■	パ
ン	■	ツ	■	サ	ン	ブ	■	ミ	■	マ	■	イ	ン
ザ	ブ	ト	シ	■	ソ	シ	キ	■	コ	ス	モ	■	ツ
レ	ラ	■	ノ	ツ	ク	■	メ	ロ	ン	■	ド	ロ	■
ス	イ	カ	■	ナ	■	ヘ	ル	プ	■	ア	キ	ン	ド

▼横浜市　関くん



おハガキに書いてあったコメントを見ると、40分で解いた人、1時間半、3時間といろいろ。中には2週間考えたって人もいたぞ。ごくろうっ！

答えは「げんきしんぶんたのしいな」ＯＲ「たのしいなげんきしんぶん」だよ。応募者約100人のうちほとんどが正解。でも中には、「丹下忍いんきん無し(たんげしのぶ)」なんて書いて来た子も……。ＮＧがこんな変な答えにする訳ないじゃん。ボ〜ツ！　でも笑いをとるつもりだったのかな？　プレゼントはＡ(アー)Ｃ(ケード)ゲームのポスターセット。福島県の今泉君をはじめ10名の方にお送りしました。

●キミもパズルを作ってみない!?

パズルは解くのも楽しいけど作るのもまた楽しい。初心者の人は10×10マスくらいから始めるのがいいかも。ナムコをテーマにパズルをキミも作ってみない!?　できたら元気新聞まで送ってね。

じゃーん、これがNGオリジナルTシャツ(チャナTシャツ)だよ！



★投稿 募集中

●雑貨屋（担当のそ

イラスト、お便り、今月の怒や今月の4コマなどはこのコーナーへ。開発へのお便りも窓口もぼくだよ。

●オタンコナスのコーナー（担当Ｓ子）

オタンコなものを見つけたら送ってね。ラジアメファンのみんなあ、ここでも力を発揮してみない？

●ことわざ予備校（講師ウニ）

前回競争率が高いよ、とおどかしたらハガキが減ってしまった。受験生は情報に敏感だねえ。みんな、もっと自信を持ってがんばるんだ。作品待ってるぜ。

●ゲームインプレッションコーナー

ゲームについての鋭い批評はこのコーナーへ。質問項目に答えてね。結果は集計して発表。次号がまた楽しみになるよね。抽選で5名にＮＧオリジナルＴシャツが当たるよ。

〈お礼〉

Ⓝのの NG杯の人には「ＮＧオリジナルＴシャツ」、㊇の元気杯の人には「ナムコ・オリジナル・パックマンタオル」をプレゼントします。

〈応募要領〉

郵便番号、住所、氏名、年齢、ＴＥＬを書いて、P.34の住所の㈱ナムコ・ＮＧ編集室「元気新聞○○係」へ。

〈〆切〉

次の2月号の掲載分の〆切は、12月15日。それ以降に書いたものは4月号での扱いになるよ。（ただし1月1日〜4日に着いた年賀状は別枠を設けて2月号で紹介する予定です。）



ラジアメ通信

ナムコ提供のラジオ番組『斉藤ひろみのラジオはアメリカン』を英語講座だと思ってたって？　そんな人は１回聴けばタイトルと中味の違いがしっかりわかるのだ。さて、お待たせのラジアメ通信の時間だよ。

ふれ愛キャンペーン報告

ラジアメ一座が全国をめぐるふれ愛キャンペーン。今回は８月、11月のご報告。

8/20 in 沖縄

4月に開局
8月にふれキャン

４月に念願の開局をした沖縄では、リスナーのラジアメキャリアはまだひよこさん。でも８月にはもうひろみさんや鶴間さんに会えたんだからすごいよね。真夏の沖縄はモーレツに暑いので、倒れる人がいないかと心配したんだけど、幸い朝に雨が降り涼しくなって助かっちゃった。



▲アロハ～。ハワイのノリだぜ


▲左の人は琉球放送の橋本アナウンサー。なーんと照子さんの第一回目から聴いている根っからのラジアメファンなのだ


▶青い空と青い海。沖縄の大自然は感動的だった。この自然が失われないように祈りたいよね

8/27 in 神戸

エキゾチック神戸は台風の街と化した

残念ながら当日は台風。急きょ屋外から屋内会場へ変更した。でも天井を打ちつける雨の音がうるさくて、後の方で声が聞こえないほどだったんだ。しかし、こんな中をわざわざ来てくれるファンは本物だ。みんなのりにのってとっても盛り上がって、夏休みの最後を満喫してくれたみたいだね。



▲会場となった須磨パティオナムコランドの東田店長さん、お世話になりました


▲せっかく外へイスを並べたのにやり直し。トホホ…。雨はつらいぜ、と働くスタッフ

リスナーからのお便り特集

『ラジアメと私』

今年の秋、「ラジアメと私」というテーマでリスナーの方にお便りを募集したところ、たくさんの反響がありました。みんな「ラジアメ」のことをとっても大切に思っていてくれたんだなあって……うれしくなってしまいました。そこで、ＮＧでもちょっとお便りを紹介しましょう。

地獄での蜘蛛の糸

僕は中二の時に長野から引っ越して来ましたが中一の時、僕ははっきり言って根暗でいじめられていました。そんなある日、何気なくラジオをつけた時にラジアメを見つけたのです。こんな僕にとって、ラジアメは暗黒の中での一片の光。地獄での蜘蛛の糸でした。おかげで明るくなり、しだいにいじめられなくなりました。

新潟県　渡辺清人(15？歳)

なくてはならないもの

ラジアメのおもしろいところは、リスナーのハガキ・おもカセはもちろんのことだが洋美さんのボケと鶴間さんのツッコミ。そしてラジアメを聴き出して6年。なんだかいろんな事に注意力を向けるようになった気がする。卒業名簿で変な名前を探したり、車に乗ると変な名前の店を探したりと……。そして僕にとってのラジアメは、ありきたりだがなくてはならないものだ。ラジアメがなくては一週間が始まらない。だからこれからもスタッフのみなさん、がんばってください。

岐阜県　白木達也(18歳)



◀新潟県　松原　剛くん

アイドルDJとひろみさん

僕はひろみさんをフォローすることも兼ねて、最近よくあるアイドルDJとひろみさんとの違いを書きたいと思います。

①アイドルは水着になると喜ばれるが、ひろみさんは「雨が降る」と言われ実際に降る。
②アイドルは何気なく主演ドラマの宣伝をするが、ひろみさんは一秒出演しただけで大騒ぎする。
③アイドルは宣伝を兼ねて自分の曲を紹介するが、ひろみさんはちょっと歌っただけで周りから止められる。
④アイドルは自主製作でテープを作ってくると喜ばれるが、ひろみさんはそれを流してもらえない。

P・Sフォローになってないですか。でもそれがいいとこなんですよ。

埼玉県　天龍源二郎(19歳)

11/5 in 〈埼玉〉 入間

関東パワーが大集合 一番乗りは徹夜組だね

今回は徹夜組が4人。そして、早朝6時には13人が並んでいたというのだからすごいぞ。さすがに関東ラジアメファンも熱が入っているね。特に今回は、巨人軍の優勝を受けて、ラジアメにもお祭り気分がいっぱいだったんだ。恒例『ラジアメ・トライアスロン』の人間チームのみんなは、巨人軍のはっぴやバットなんかで会場を盛り上げてくれたしね。このトライアスロン、最後のジャンケン大会で人間チームが逆転優勝っていうのも日本シリーズそのものだったよ。でもこれはネーミングで有利だったのかもしれないね。

ちなみに他のチーム名は、「入間基地」と「猿」。猿には負けられないもんね。それにしても入間と人間、もう読み間違える人はいないよね。



▶モアイの涙コーナーでポエムを朗読する鶴間さん。まじめな詩なのについ笑ってしまう

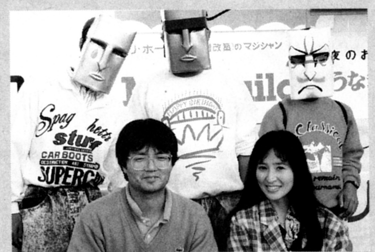


▲ウォー、ドンドンドン♪と盛り上がる会場

11/3 in 〈静岡〉 浜松

ひろみさんの鼻血にうなぎもびっくり

去年は雨でトホホホホ…だった浜松イベント。今年はどうかなぁと心配してたんだけど、さすがこの日は「晴の特異日」、大快晴で青空会場も大成功だったよ。広々とした会場に680人ものラジアメファンが大集合。この迫力に圧倒されたひろみさんは、思わず興奮して鼻血が出てしまったのだった(実はチョコレートの食べ過ぎ?)。約15分で回復。その間、いつもは地味な鶴間さんが主役の座を獲得した浜松でした。



▲おっ、姫と王子が、護衛のモアイ男やカブキマンに囲まれているぞ

★放送時間はこれでチェック。忘れずに聞いてね—!★

ラジアメ放送時間

北海道放送	日	24:00〜24:30	和歌山放送	土	24:00〜24:30
青森放送	日	23:00〜23:30	ラジオ大阪	月	20:30〜21:00
山形放送	土	23:00〜23:30	中国放送	日	24:00〜24:30
東北放送	日	22:00〜22:30	山陰放送	日	17:00〜17:30
茨城放送	月	23:00〜23:30	西日本放送	日	22:15〜22:45
TBSラジオ	日	25:00〜25:30	南海放送	日	24:00〜24:30
新潟放送	土	23:00〜24:00	RKB毎日放送	日	24:10〜24:40
信越放送	土	24:00〜24:30	熊本放送	日	23:30〜24:00
北日本放送	土	22:30〜23:00	宮崎放送	土	23:30〜24:00
北陸放送	日	24:00〜24:30	長崎放送	日	21:30〜22:00
静岡放送	日	22:00〜22:30	琉球放送	土	24:00〜24:30
東海ラジオ	日	26:10〜26:45			

いざ魔界へ

夜中のとある30分間にのみラジアメの世界が存在する。そこには企画倒しの緑の神ツルーマとモアイの姿をしている30歳の女神ヒローミ、及びディレクター・ナカムーラなどの神々が治めている世にも不思議な超世界。　——中略——

住民は何とか名前を広めてほしくて葉書、カセットなどの貢物を送るのだが、その中でもごく一部の限られた者のみがヒローミの眼鏡にかない、日本中に広められるのである。今読まれているこの葉書も私が貢物として出したものなのである。とにかく不思議なこの世界。一度入れば出られない。ラジオのスイッチが私をこの魔界へといざなう。いざ魔界へ。

東京都　魔界からの使者　ASP(18歳)

◆

さて、その他にはどんな意見があったかをエッセンスだけピックアップ。

私にとってラジアメとは……

♥リスナーのリスナーによるリスナーのための番組
♥しあわせを大事に運んでくれるコウノトリのようなもの
♥たどたどしさのある初々しい番組
♥夜ふかしのためのいいわけ
♥僕にとってのすべて
♥幕の内弁当のようなもの
♥ぶきみなくらいほのぼのとした番組
♥一週間のエネルギー源
♥夜の静けさに笑いを与えてくれるもの
♥何となくルーズで、じわーっと心の中に入りこんでくる感じがいい
♥生きがい ♥青春 ♥生きるはげみ ♥心のやすらぎ ♥友と僕を結ぶかけ橋 ♥彼との話題の中心 ♥麻薬etc.

とまあ、本当にいろんな意見があるものですね。最後にお便りくださったみなさん、どうもありがとう。これからもみんなの声を励みにラジアメスタッフはがんばるからねー。

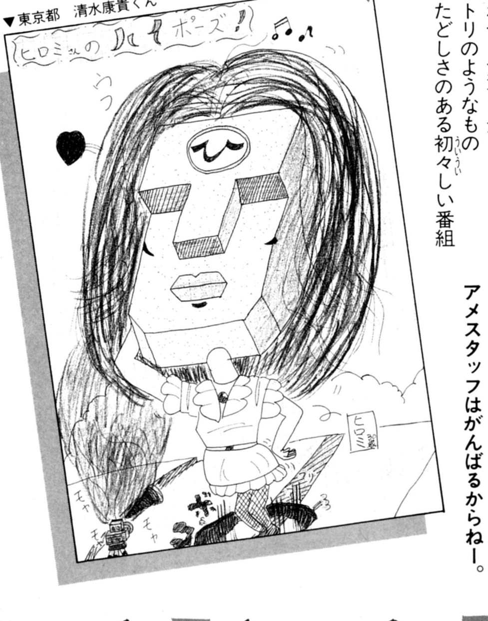
題:ラジアメと私…それは愛♡♡

私がはじめにラジアメに出会ったのは、中学のころ!まだ、照子さんの時代だった(と思う。)そのころ、私は、まだ若かったので ラジアメの真のおもしろさがわからなかったのか、数回聞いただけで・・・。そして心身ともに生長した私は、高3の受験期という人生において最も大切なときに、ラジアメにかえってきたのでした。そう、それからは、週に一度は、きかないと、枕もとに、モアイ(なつかしいひびきだ)がたつという、まさに、ラジアメ中毒にかかってしまったのでした。おかげで私は、大学にみごとに落ち(別にラジアメのせいでは、ないが)!!花の浪人生活をおくっているのでありました。しかし、ラジアメは、もはや、私にとっては、心のオアシス 洋美さんのノーテン気なおしゃべりと 鶴間さんのノホホンとしたつっこみ、そして、他に類をみないネタ、これぞまさにラジアメのラジアメたるゆえんでしょう(なんのこっちゃ?)そんなラジアメが私は大好きです。

最後は強引にまとめろ!!と いわれた

▶滋賀県　もぐちゃん

▼東京都　清水康貴くん



LOCATION NETWORK

ロケーションネットワーク

今回は新装オープンした蒲田東急プラザ、プラザランドと、名スタッフが勢ぞろいの聖蹟桜ヶ丘ナムコランドを紹介するよっ！

今、SC（ショッピングセンター）屋上のナムコ遊園地がおもしろくなってきているゾ！

そこは、都会の一角に切り取られた小さな楽園。夢と現実の狭間にぽっかり浮かんでいるおもちゃ箱。ノリのいいナムコスタッフの声や子供たちの笑い声、それに愉快な乗り物たちのBGMも加わって、なんだかとっても楽しそう！　たまにはゲーマーも遊園地で遊んだっていいじゃない。ほら、早く観覧車に乗ろうよ〜っ。夕暮れ時が、いちばんステキなんだってば！

蒲田東急プラザ プラザランド

◉ここは、ウサギが経営する遊園地

本拠地、ナムコ本社にいちばん近いロケーションは、なんといってもここ〝プラザランド〟。10月に新装オープンして、ますますおもしろくなったよ。ウサギ型の門をくぐるとそこはもう動物の森。メインキャラクターであるウサギのピピやポポ、オオカミのグレ太が子供たちに交ざり、楽しそうに遊んでいる。従業員もウサギの帽子をかぶりウサギになりきって働いているから、もう完璧だね。

初めてきたキミは、「ナムコって、こんなステキな遊園地も作っているんだ！」って、意外なナムコの一面を見つけて感心するんじゃないかな。



◀名物の観覧車

オープン／午前10時
定休日／第３木曜日
☎03-730-8884
住所／東京都大田区西蒲田7-69-1
蒲田東急プラザ屋上

■東京の新名所になってほしい。

ひとつひとつのコーナーにこだわりを持って設計されているので、かなり雰囲気は出ていると思うんですよね。ただ、これからは、いつも遊びに来てくださるお客さんが飽きないように、イベント等にストーリー性を持たせたり、新しい遊びを盛り込んだりしていきたいですね。

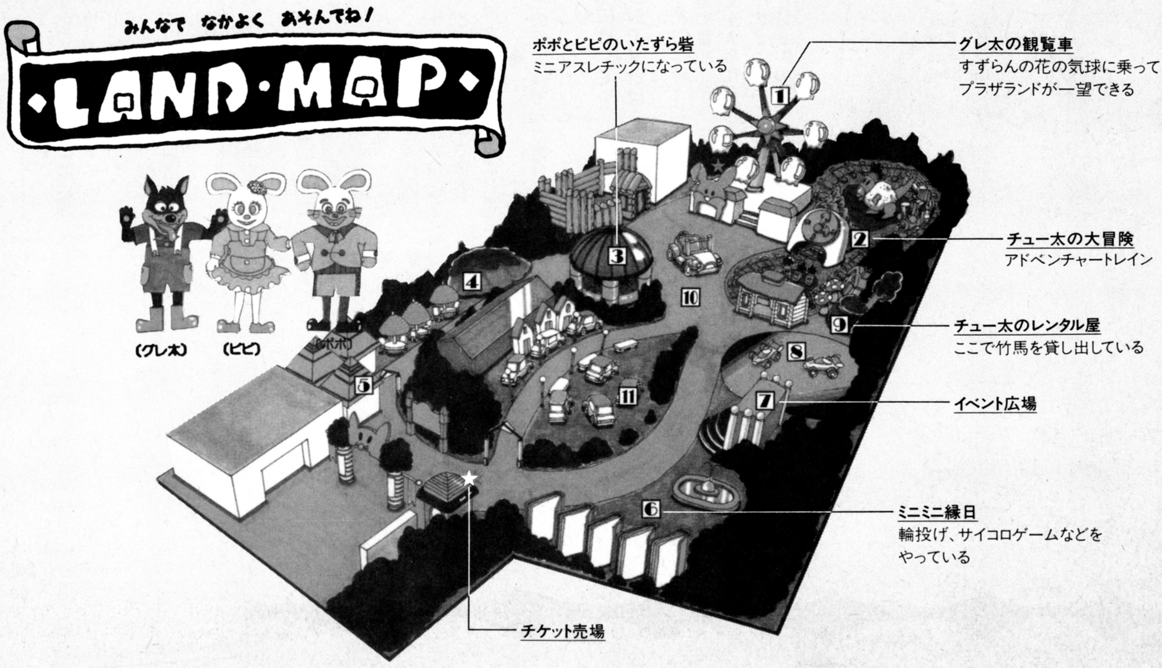
たとえば今、『チュー太のレンタル屋さん』で貸し出しているのは、竹馬だけなんですが、そのうちフラフープとかコマなど、昔懐かしい遊具を取り揃えて、今の子供たちに遊んでもらえるようにしたいですね。わずか600坪の空間ですが、いつも楽しさがいっぱい詰まっている空間であるようにと思っているんです。

それから、実は今、東京の屋上遊園地で観覧車があるのは、ココだけなんですよ。観覧車の上から見る夜景はすごくきれいですから、カップルで乗るとムード満点！　おススメですね。そのうちポパイ等の雑誌に、新しいデートコースとして紹介してもらえたらいいなあ——。

まあ、東京の新名所と言われるようになるまではがんばりますよ。ハイ！（笑）。



小松店長



プラザランド一日店員体験記

ウサギになったS子

一日店員になれるということで、休日なのにいつもより少し早く起きてしまったS子。まるで遠足にでも行くような気分で浮かれている。だって、だって、念願のぬいぐるみの中に入れるんだもんね。ルンルン!

お客さんとのかけ合いが楽しいサイコロゲーム

9時20分——S子がプラザランドについた時には、もうたくさんおにーさんたちがモップをかけたり、乗り物を拭いたり、せっせと働いていた。S子もさっそく、帽子とつなぎをもらって、ウサギの従業員に変身!
9時40分——朝礼のお時間。店長さんから各自のポジションの発表。
9時50分——S子が最初についた仕事は、ミニミニ縁日のサイコロゲームコーナー。(スポンジ製のサイコロを2個投げて、ゾロ目が出たら景品がもらえるというゲーム)さっそく、お店にスタンバイして、テーブルの上に景品を並べたりサイコロを用意したりする。準備OKだよ~ん!
10時——いよいよ開店。チケット売り場で買ったチケットを握り締めて子供たちがゾロゾロやってくる。
「えー、いらっしゃい、いらっしゃい。サイコロゲームはいかがですか」
うわぁ~、なんだか、子供の時によくやった〝お店屋さんごっこ〟を思い出してきたぞ~。ついつい弾んで声も大きくなる。
11時30分——30分でお弁当をかき込み、昼食のまだ済んでない人とバトンタッチ。
12時——昼食後、戻ってみるとすごい人だかり。おっ、繁盛しているね。
小さい子には、なぜか甘くなってしまうS子さん。「今のは練習にしてあげる。もう一回やっていいよ」「おおあた~り~ぃ!」大きな声で叫びながら鐘をカランカラン鳴らす。これが気持ちいい。「え、ほんとに当たり?」「わーい、わーい、当たった、当たった。」と喜ぶ子供たちの顔を見ると、こっちまでうれしくなってきて思いっきり喜んじゃうの。つい調子に乗って景品をぼんぼん出してしまったりして…。店長さんごめんなさい。午後の一時間ぐらいの間で、あのA賞のでっかいぬいぐるみを10個ぐらい出してしまったのはS子の仕業です。この場を借りてあやまりまーす。











憧れのぬいぐるみは、ずっしり重く、目の前が見えなかった!

14時30分——さあ、いよいよぬいぐるみに入るぞ。メインのポポやピピたちは、ぬいぐるみ役者さんたちが入るので、S子はその他大勢のウサギのぬいぐるみへ——。
うひゃ~、体は、毛布を着ているようにフワフワで気持ちいい。頭をかぶると、ゲーッ、何も見えない。しかも重い。そういえば朝、「ぬいぐるみに入るんだったら、目をつぶって歩く練習をしておいてくださいね。」って言われたのは、このことだったのか……。でも、せっかくだから、手を引いてもらって外に出たんだ。
すると、子供がいっぱい体に抱きついている感触が……。子供たちの表情が見えないので、もどかしいったらありゃしない。「うさぎさん、握手!」と言われても、どこに子供の手があるのかわかんないの。ただ闇雲に手を出していると、子供たちが手に群がってくるという感じでね。
でもね、そんな感じでも、やっぱりうれしかったよ、子供たちが喜んでいる様子が体から伝わってくるんだもん。ぬいぐるみの中でS子は、ひそかにニヤけているのでした。(ちと、不気味) 店長さーん、今度はもっとよく見えるぬいぐるみに入れてよね。
16時30分——そうこうしているうちに雨がポツポツ降り出してきた。お客さんが急に少なくなってきたので、S子も「タクシー」に乗って傘のサービスをしたり、マイクで呼び込みをしたりしてがんばったんだよ。



▶これがプラザランドのタクシーさ

一日店員を終えて——

子供たちの喜ぶ姿、それを見て微笑むパパやママ、そんなファミリーを見てうれしくなるウサギの従業員たち。幸せが次から次へと伝わっていく様子って、とってもステキ!
一日店員を体験して、人に幸せを与えられる仕事っていいもんだなぁー、とつくづく思ったS子でした。
「たまにやるからいいんだよ」という陰の声もあったけど……ね。







イベントの楽しさは
必見の価値あり

営業時間／10:00〜19:00
定休日／隔週水曜日
☎0423-37-2643
住所／東京都多摩市関戸1-11-1
京王聖蹟桜ヶ丘ショッピングデパートA館屋上



聖蹟桜ヶ丘 ナムコランド

質のいいスタッフが揃って、安心して遊べるお店ナンバー1!!

聖蹟桜ヶ丘ナムコランドは、関東地方でいちばん大きなナムコロケーションだってこと知ってた? 室内ゲームコーナーに加えて、屋外の遊園施設の広いこと。ゆったり遊べることにかけては、ナンバー1だね。

この近辺には多摩ニュータウンがあり、土日、祭日には、若いファミリー客でいっぱいになるんだ。ひと昔前に比べて、最近ここを訪れる親子連れは、とってもおしゃれになってきているという。親子お揃いで、ミキハウスなどのブランド商品で身を固めているお客さんが、結構目につくもんね。でも、今も昔も変わらないのが、親子で遊ぶ穏やかな風景。そして、ここではいつも、仲よく遊ぶ親子の傍らで、楽しそうに働くナムコスタッフの姿がある。

スタッフの質がよく、安心して遊べるお店ナンバー1にも、ここ聖蹟ナムコランドを挙げておこう!



▲ゲームコーナーも、いつも人でいっぱいだ! 昔懐かし『リブルラブル』もあったね



◀『フワフワ』の中ではぬいぐるみナムナムくんがいっしょに遊んでくれたりする

エレメカで キミの 運動能力を チェック!!

寒くなってきたね。こんな時は、エレメカ機で体を使って遊ぶのがいちばん。みんなでワイワイ騒ぎながら遊べば寒さもフッ飛ぶはず。

今回はナムコランドに集まってくれたエレメカ大好き人間で、こんな体力測定で遊んでみたよ。キミも試してみない?

ワニワニパニック 反射神経をチェック! Check



S子は、力いっぱいドカンドカンと叩くからタイムロスするんだって。ワニワニでリキむと点はかせげないんだ

ワギャン 肺活量をチェック!! Check



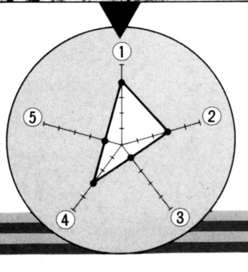
トップは店長の117。いつもやさしい店長ということだが、怒るとコワソ〜。ワギャンの下にセンサーが入っているので、そこを目ざして叫ばないとね。スピーカーに叫ばないでよ、サトシくん!

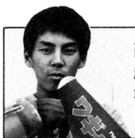
判定表		1	2	3	4	5
① ワギャン	肺活量	30	90	100	110	120
② ワニワニパニック	反射神経	30	65	75	85	95
③ カプセルゴルフ	運	0	1	2	3	4
④ スウィートランド	忍耐力	1	2	3	4	5
⑤ ノックダウン	パンチ力	20	65	75	85	95

(③は5プレイ、④は4プレイの合計で判定)

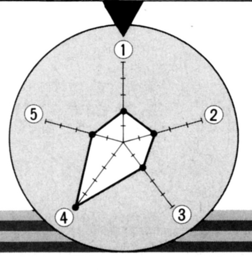


サトシ(15歳)
趣味:シューティングゲーム
判定:もっと腕を鍛えよう!



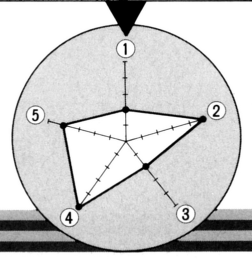


西やん(15歳)
趣味:剣道
判定:忍耐の人



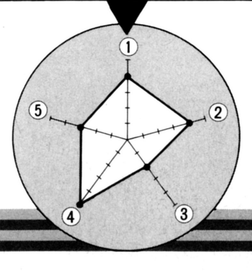


金ぴい(17歳)
趣味:野球
判定:機敏で慎重派





原店長(熟年)
趣味:仕事
判定:さすが実力派



生きたイベントの魔術師 原店長に訊く

マニュアルのないイベント

お店というのは生き物のようなもので、毎日毎日、同じということがないんですね。一日のうちでも状況が急変しますし、それに天候の良し悪しが加わると、本当は、一時も目を離せないものかもしれませんね。

私は、お客さんの状況を的確につかみ、お客さんが何を求めているか察知し、すぐ対処できるように、よくお店の中をブラブラ歩くんです。イベントが成功しているのも、それが生かされているからなのかなぁ？ うちでは、〝即興イベント〟〝ゲリラ的イベント〟なんて言ってるんです(笑)。お客さんの心理状態を読んで、〝今だ！〟という時にイベントを打つんですよ。例えば、お店が混んできてTVゲームの台が全部塞がり、見ている人が多くなってきたり、乗り物にすぐ乗れないで順番待ちの人が増えているなって感じた時が、〝今だ！〟なんですね。順番を待っている間、イベントで楽しんでもらおうというわけです。うちの場合、予定やマニュアルなんてものは、あってないようなものなんですから……。

もっとも、こんな風にできるのは、そんな突発的な指示にうまく応じてくれる優れたスタッフがいるからなんですがね。



原店長

スタッフたちは一致団結

それぞれ性格が違い、能力も違う33人を管理するのは、結構たいへんなんですが、それをうまく生かしていく方向を考えたんです。その人に合った仕事の担当を与え、その中で責任者を決めて、お店を自分たちで管理し運営させたんですよ。すると一人一人が自分の仕事にこだわりをもって取り組むようになりましてね。

今では、何かあった時一致団結できるようにまで、なりましたね。

人間相手の仕事ですし、お客さんに気持ちよく遊んでいただくために、これからも、質の高いスタッフ作りを目指していきたいですね。



▲仲のいい店長とスタッフの皆さん



▲閉店後、踊りの練習をするイベント担当の谷口係員左と飯塚係員

こんな愉快な体力測定があってもいいじゃないか！

ノックダウン パンチ力をチェック Check



お嫁さんが欲しい加藤係員の96がトップ！ この得点に惚れて、やさしいお嫁さんがきてくれるよ。アンパン、頭で打つのはやめてよね。危ないからさ

スウィートランド 忍耐力をチェック！ Check



ここでも力を発揮したのは店長！ とったラムネは7個。さすが店長。忍耐力はあるようです。今回はデータを出すために台の上のラムネの数を5個に設定してやったけど、普段は、いいものをのせてくれた人の後にプレイするという知能犯的な人がうまいんだよね

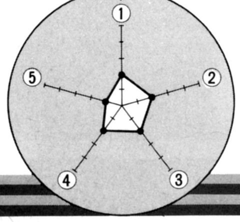
カプセルゴルフ 運の強さをチェック！ Check



これは努力してもダメ。だってカプセルがだ円形だから、どこに落ちるか誰もわからないんだよ。そんなカプセルゴルフが大好きだっていっていたテツくんは、きっと運がよくなるだろう

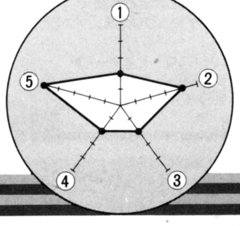


S子(アセル年)
趣味：オタンコ探し
判定：NGの恥！



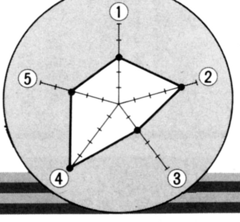


加藤店員(22歳)
趣味：一気飲み
判定：転職ならボクサーに



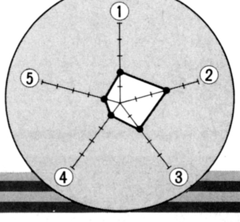


アンパン(18歳)
趣味：人形あそび
判定：バランスよし





テツ(14歳)
趣味：サッカー
判定：根性が足り〜ん！



NGフォーラム

NG FORUM

ナムコフリークへ送るNGフォーラム。今月もうれしいニュースが盛りだくさんだョ！

NEWS

恒例「アミューズメントマシンショー」、今年も大盛況だったのだ！

アミューズメントマシン業界最大のイベント「第27回アミューズメントマシンショー」が、10月4・5日の2日間、大田区平和島の東京流通センターで開催されたよ。

業務用ゲームメーカー、遊園遊具メーカー等が、こぞって自信の新製品を発表、いわば遊びの祭典。何時間いたって飽きないくらい、楽しい製品がズラリ集合。今年もバッチリ、レポートしちゃうぞ！

まずは盛況なナムコブースを覗いてみよう。今回のメインは、巻頭でも特集している、遂に出たっ！の『ウイニングラン鈴鹿グランプリ』。待ちに待った通信機能搭載だ。ショーでは、鈴鹿のコースを4台でデッドヒート。う～ん、一日も早くゲーム場でお目に掛かりたいものだ。同じく通信ゲームの『フォートラックス』は、背広のオジサンたちもATVにまたがり大奮闘していたよ。

ビデオゲームは、『バーニングフォース』をはじめ、スペースシューティングゲーム『デンジャラスシード』、アスレチック感覚のコミカルアクションゲーム『マーベルランド』も大人気だ。またFCでおなじみのナムコクラシックが業務用にバージョンアップした『プロゴルフ・グランドスラム』も評判は上々。



▲これが新作『ウイニングラン鈴鹿グランプリ』なのだ



▼ナムコスターズがミッチリとコーチしてあげるわよ！

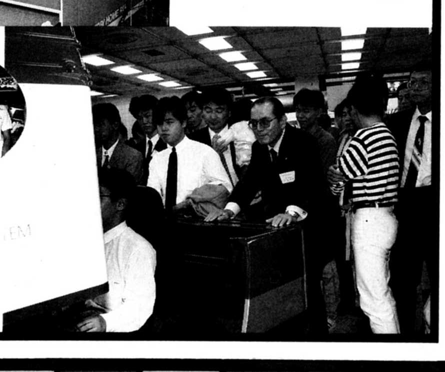
アーケードマシンの『かっとびホームラン』には、ナムコスターズ(?)のメンバーがバッティング指導。他にも『カプセルサッカー』『ドキドキピクニック』等、キャラクターが愛らしいプライズマシンも大人気だった。

そして、今回ナムコの"スペシャルゲスト"とでもいうべき目玉が『ユーノスロードスター・ドライブシミュレータ』。これはもう、周りを人垣が取り囲んじゃって、画面やコクピットを覗くのに一苦労。AM業界はもちろん、多方面から熱い視線が集まったんだ。

さて、ますます機械が大型化する中で、他社もナムコを追いかけて通信機能付きのドライブゲームを発表。それに『グラディウスIII』『R・TYPEII』などの続編ものも多かった。またその反面、昔懐かしい縁日を思い出すようなカーニバルゲームも多く、これもまた楽し、なんだよね。

ショーが示唆しているように、単なるゲーム場ではなくなりつつあるAMスペース。21世紀のキャロットやナムコランドはどんなふうになるのか、今から楽しみだね。


▲新作ゲームは日本語と英語で、バイリンギャルがやさしく解説


『ユーノスロードスター・ドライブシュミレータ』を見守る中村社長▶

NEWS

ポップアートの鬼才、アンディ・ウォーホール『ジャパンプロジェクト』遂に完成 パックマンも色鮮やかに——

アメリカが生んだポップアートの巨匠アンディ・ウォーホールって、知ってるだろ？ ん？ 知らないだって⁉ でも彼のシルクスクリーン作品は、絶対見たことがあるハズ。ほら、鮮やかな色づかいが印象的なマリリン・モンロー。覚えがあるだろ。初めて見た時は、とってもショックだったんじゃないかな。その他にも、たくさんの女優さんやアーティストたちのポートレイトも手がけ、それら作品はアート作品としてはもちろん、ポップミュージックのレコードジャケットをも華々しく飾ったよね。

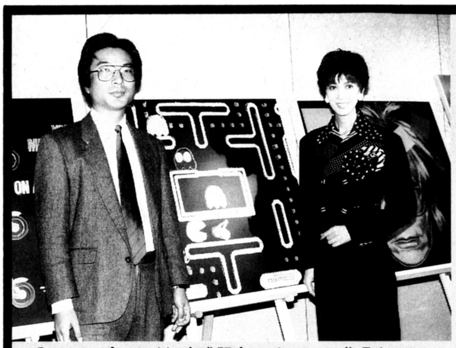
そのA・ウォーホール、晩年には「日本」に強い関心と憧れを抱いていたらしい。それに、日本についての本格的なシリーズ作品集を制作しようという壮大な企画(プロジェクト)を温めていたことがわかったんだ。

シリーズ作品集というのは、日本の「ブエイマスで魅力的なもの」(ウォーホールの口癖だった)から、彼自身がチョイスしたモチーフ数点で構成されている。いずれも世界に通用するブランドやキャラクターばかり。そしてその中に、なんとボクらのパックマンがリストアップされていたのだ!!

しかし1987年、ウォーホールは惜しくも他界、そこで、彼の遺志を継ぎ、このシリーズ作品集『ジャパンプロジェクト』を発足・完成させたのが、ウォーホールスタジオのアートディレクター兼マスタープリンターのルパート・スミス氏。ウォーホール亡き後も彼の手によって、パックマンをはじめとする日本のビッグキャラクター&ブランドが作品化されることになったのだ。

しかし、時のいたずらか、『ジャパンプロジェクト』完成直後、スミスさんもこの世を去ってしまった。まさに、このプロジェクトは、ウォーホールファミリー最後の作品となったんだ。

ポップアートの頂点に立った鬼才ウォーホール。その影響力は世界中に及び、彼亡き後も消え去ることは決してないだろう。と同時に世界のキャラクター・パックマンも、彼との出逢いをとっても喜び感謝しているよ。百聞は一見にしかず。『NGギャラリー』で作品を見てね。



▲「ジャパンプロジェクト」完成記念のパーティで。作品をはさんでパックマンの生みの親岩谷さんとパーティ司会の楠田枝里子さん



▲ズラリ、作品を披露

「ジャパン・プロジェクト」構成作品
●ナムコ＝パックマン●ソニー＝ウォークマン●キリン＝ビールラベル●ニコン＝カメラ●ホンダ＝アメリカ向け広告●セイコー＝腕時計●資生堂＝山口小夜子のポスター●三宅一生＝ファッション●手塚プロ＝鉄腕アトム●アンディ・ウォーホール＝ポートレイト



THANKSコーナー

大好評! ゲームサウンドエクスプレスVol.1『ワルキューレの伝説』反響のお便りが続々!

前号でお知らせしたニューディスク『ワルキューレの伝説』。発売と同時にすごい反響で売り切れ店が続出！ そしてリスナーからはさまざまなお便りが届いた。では、その一部を紹介しよう!!

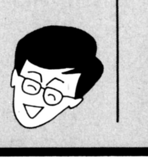
満足編

●聞けば聞くほど心に響く、感動の曲の数々。今年の春、このゲームをクリアしてエンディングの曲を聞いた時は涙が出そうなくらいだった。そんな思い出が甦ります。（札幌市 佐藤くん）●このゲームに出会い、音楽とストーリーに感動して以来、ずっとこのCDの発売を心待ちにしていました。そして今、僕は満足感でいっぱいです。（京都市 橋本くん）●実に素晴らしい出来だったと思います。曲は言うまでもなく、僕はこの形式に大賛成です。ミュージックと効果音が完全に分離され、音楽は音楽で楽しめ、効果音もまた楽しめ、やる気があれば音楽に効果音を入れて編集できる。更にその上この安価！ ぜひ過去に出たゲームもエクスプレスの形で出してください。（島根県 原くん）

不満編

●ワルキューレ（サンドラ）が魔法や武器をもらった時のBGMがないのでがっかりしました。（名古屋市 大西くん）●このCDの大きな問題点は背中のレーベル部分がないこと。最初だからしかたないけどシ↙ールはどうにかしてください。（川崎市 稲垣くん）●サンプリングする人にはいいかもしれないけれど、僕はSEの後にはBGMを小さく鳴らしてほしい。あと、説明書をもっと詳しく。ストーリーがわからないとエンディングの感動も半減してしまいますし、他の曲もピンときません。つまり曲の説明だけでなく、ゲームの説明もほしいわけです。（京都府 尾崎くん）●1400円で約26分というのはいいのだがSEが足りないというのは悲しいぞ。（広島市 立石くん）

作曲者ヒロベーからのメッセージ



うおっ、お兄さんは今、モーレツに感動している!! 〝ワル伝〟発売と同時に押し寄せた手紙の山々……みんなの生の声に驚いたり喜んだりで、そりゃもう大騒ぎ。こ～んなにたくさん手紙をもらって、おらあ村一番の幸せ者だ。みんな、するどい指摘や熱烈な励ましの声を本当にありがとう！ おかげでお兄さんは勇気りんりん、やる気はまんまん、ノリにノッた次回作も乞う御期待！ってなわけで、これからもみんなの意見や希望をドシドシ取り入れて、もっといい曲、もっといいCDを創っていくから応援ヨロシク!!

それからNGフリークにだけ、こっそりとビッグニュースを教えちゃおう！ 何を隠そう、お待ちかね「エクスプレス」シリーズ第2弾制作開始のお知らせだ。タイトルは、『バーニングフォース』！ 1つのアイテムにこだわっちゃうこの新レーベルも加わって、ますますナムコのゲームミュージックから目が離せないぜ!!

連載第3回

ゲームマニア必読！



ナムコの技術(ハイテク)が
ギッシリ詰まった

教養講座

※OS(オーエス)：Operating System(オペレーティング・システム)の略。コンピュータのハードウェアを制御する働きをする基本的なプログラムのことで、ユーザーとパソコンとの間に立って、基本的な処理を代行する必要最低限のソフト。その意から、読者とナムコゲームをつなげる、ハードウェア基礎講座のタイトルとしました。

皆さーん、おひさしぶりブリ！　毎号この1ページを楽しみにしてくれているOSファンの諸君、前号はお休みしちゃってゴメンナサイ。実は、遅いバカンスを楽しもうと一週間ばかりウエストコーストの方へ行ってたんだ。夜はNES（米国用ファミコン）で『スプラッター』に夢中…エッ、米国で『スプラッター』は出てないの…？　本当は、ケチな編集長がページをくれないんで、家に籠ってふて寝しながら、『スプラッター』に明け暮れてたのさっ。

そのかわり今回は、続々と届いたOSへの質問にバシバシ答えちゃう『Q&Aコーナー』。お答えは、ナムコ開発技術部の大御所、スポンチョ伊藤教授だ。みんな、心して聴いてくれたまえ!!

Q1

NG8月号のOS講座で回転スクロールのことが書いてありましたが、三角関数によって、求めた角度などで画面を表示するとありました。それならメガドライブなどの回転機能のついてないハードでも、そのような公式を使うことによって画面を回転させることは出来るのでしょうか？　拡大縮小はどうですか？（メガドライブ版『フェリオス』がやりたいがためにMDを買ったのに、発売日がまだ未定とは。トホホ…）

下関市　ももたろー

A1

画面を回転させることは、メガドライブでも可能です。ただし、それ専用のハードではないので、画面の回転を計算する時間がCPUの処理時間（1/60S）を超えてしまい、画面がガタガタに動いてゲームになりません。

また、拡大縮小もできますが、同様の理由であまり利用価値はないと思います。

ナムコでは、画面処理にかかる時間は、それ専用のハードに任せ、自由になった時間を有効に使って、よりおもしろいゲームを作るように心掛けているのです。

Q2

8月号のOSコーナーで、32×32サイズのオブジェクトを拡大する場合、最大64×63ドットと書いてありましたが、なぜ64×64ドットではないのでしょうか？

八王子市　酒井　賢

A2

カスタムーCを作る時、V方向の拡大縮小とH方向の拡大縮小を作る人間が別人で、1人は、0から3Fは0～63で（数学的）、もう1人は0は画面から消すことだから1～64（回路的）と考えたんだね。この2人が共同で作ったものだから、このカスタムができあってしまったのだ。

Q3

システムIIのスペックを見て気がついたのですが、システムIIとFM－TOWNSは、ゲームを作る上ではかなり似たことができるのではないでしょうか。ナムコの技術をもってすれば、今あるTOWNSのソフトよりいいのができるはず。ナムコはTOWNSのソフトを出さないのですか？

北海道紋別市　サスカッチ円空

A3

なぜFM－TOWNSのゲームを作らないかというと。

第一に、ナムコは日本全国にゲームセンターを持っているでしょ。そこでみんなが遊べるゲームを作らなきゃいけない、という使命があるわけ。（つまり、気の毒だけどTOWNSのユーザーは少ないのだ。）

第二に、システムIIはゲーム専用の基板。一方、FM－TOWNSは汎用コンピュータ。ゲーム機械の中にFM－TOWNSを入れとくのは、もったいないでしょ。値段も高いし。

そんなわけで、システムIIの基板を使って安くておもしろいゲームを量産してるんですの。

Q4

システムIIの音源についてお聞きしたいのですが、システムIIボードは、エフェクタを積んでいるのでしょうか？　あと、システムIIのサンプリング周波数やメモリについても教えて欲しいのですが。（ナムコの音源って他社より大分遅れていたのに、今ではAM業界で一番いい音出していると思いますよ。うん。）

北海道標津郡　CD・Bたべたこうじ

A4

システムIIには、エフェクタは積んでいません。サンプリング周波数は16KHzと32KHzの2系統を使っています。メモリは8Mbitです。そしてシステムIもシステムIIも同じ方式を使っていますので、音自体は同じものです。

音の広がりに関してですが、基本となる音を右(左)のスピーカーから出します。そして1/10度（1度は♯ドとドの音程の違い）高い音を右のスピーカーから同時に出します。

こうすると人間の耳には、音が広がって聞こえてきます。この状態で曲を流せば、音響抜群のサウンドになるのです。

Q5

私はゲームの中でも、貴社の『ドラバス』と『ローリングサンダー』が好きで、遂に『ドラバス』のボードを入手することに成功したのです。ところが友人によると、『最近技術力をつけたアジアNIESの某国で、日本のゲームの偽物ボードを造っていて、それがかなり日本に入って来ている。しかもそのボードの品質はひどくて、故障が多いばかりか時には致命的な事故も起こすそうだ。無論、故障しても偽物だから、メーカーのサポートは受けられない。』と。心配になって自分のボードを調べてみました。彼の言うようなIC・LSIの二段重ねや不自然なジャンパー線はありませんでしたが、基板の表と裏を接続するスルーホールにはハンダが通っていませんでした。何らかの方法で偽物と本物を鑑定する方法はないものでしょうか？

東京都　小泉　薫

A5

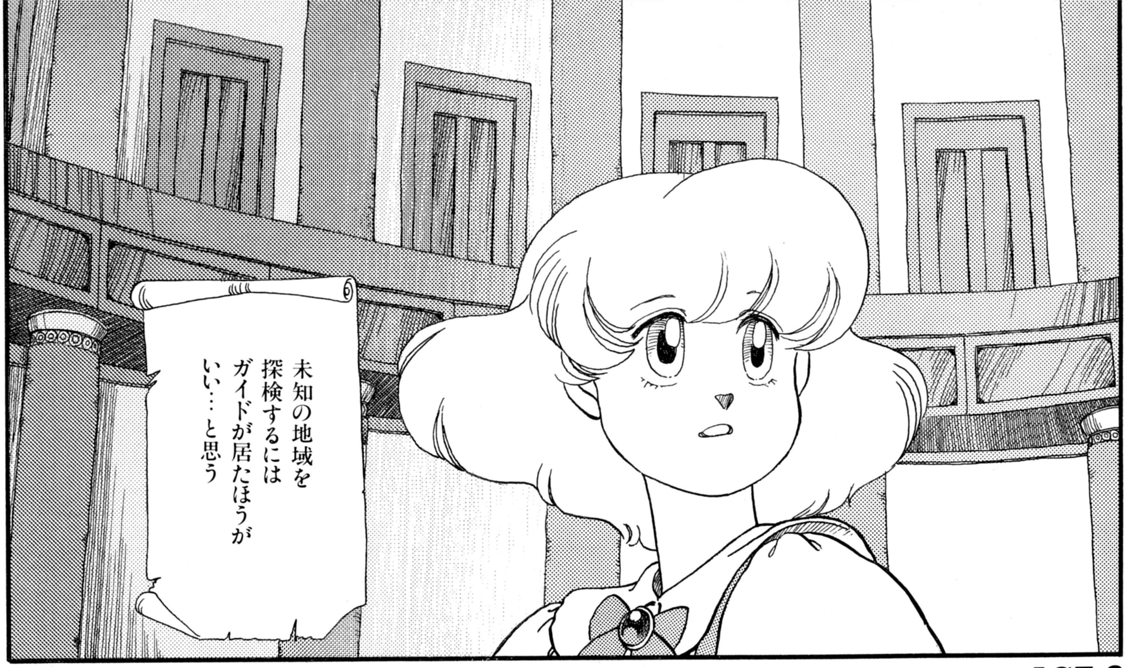
まず、カスタムICを探してください。ICの表面に3桁の数字で138とか141とか書いてあります。これがあればコピー基板ではないからまずだいじょうぶです。スルーホールにハンダが通っていなくとも、ジャンパー線があっても、ICが2段重ねでも気にしないでください。

それでも不安な人は、メーカーに修理依頼をしてみたらどうかな。コピー基板だったらメーカーから入手経路についての質問の電話が入るから、すぐにわかるよ。もちろん基板は返してくれますからだいじょうぶ。（ただし、修理はしません）

一番いいのは、コピー基板を買わないこと。買う時に、カスタムICがあるかないか確認した方がいいかもね。



スポンチョ伊藤教授、お疲れ様でした。今回は軽くジャブ程度の『Q&A』。ナムコ技術陣がウームとうなるような、必殺カウンターパンチの質問待ってるよ。1990年に会おう。



ACT.3

迷廊館のチャナ

（めいろうやかた）

ふじ　ひろし




やりかたがあるんだよ
そんなことも知らないの
ムッ
案内してよ
どこへ行きたいの
ガチャ
どこでもいいから他の部屋が見たいわ
どこでもっていってもね
てもね
オルオルが二人居る
あー
えー


こいつら
にせものだよ
ヨーンっていって
人の真似ばかり
するんだ
こっちだよ
オルオル！
ギャギャギャギャギャギャ
パッ
オルオルー



to be continued.

ゲームサウンドでゴキゲンChristmas



"ジングルベル♬"や"♬赤鼻のトナカイ♬"――クリスマスソングって魅力的な曲がいっぱい。でも、今年のイヴは、ZUNちゃん＆めがてんお薦めのゲームサウンドをBGMにしてはいかが？ きっと素敵な聖夜を過ごせると思うよ

NEW DISK まずは今月も、期待のニューディスクから紹介しよう


●『ビデオゲームグラフィティVol.6』
発売元：ビクター音楽産業㈱
CD：¥2,812（VDR-5301）税込み
MC：¥2,359（VCH-1914）税込み

定番アイテム『ビデオゲームグラフィティ』シリーズVol.6は、あの美しいアルテミスがジャケットを飾っている（そう、NG28号の付録ポスターのアルテミスだ）。曲は、「フェリオス」の他に「フェイスオフ」「ロンパーズ」、アレンジバージョンとして「メルヘンメイズ」「ワルキューレの伝説」が収められている。

めがてんもシビレた、という「フェリオス～アルテミスの涙～」。この曲をBGMに、グラマラスな聖夜を迎えるってのは、どお？ 大人チックよ。


ゲームサウンドミュージック
●G.S.M.1500シリーズ
『ダートフォックス』（12cmシングル）
発売元：㈱ポニー・キャニオン
CD：¥1,500（PCCB-00013）税込み

今月も新登場レーベルがあるよ。それはG.S.M.1500シリーズ。このシリーズは、アイテムを1つずつリリースしてくれる12cmシングルで、価格は文字通り1500円ポッキリ！ と頼れるヤツなのだ。内容は、「ランニングアップ」の4つのバージョンに加え、「コイン～エントリー」「ソロ・ランキング」「トップ・フォックス」を収録の上にプラス、めがてんの「ダートフォックス開発日記」付き。めいっぱい詰め込んだオイシイ12cmシングルだよ。

●『ナムコ ベストヒットパレード！』
発売元：ビクター音楽産業㈱
CD：¥2,500（VDRY-25023）
MC：¥2,500（VCHY-25013）

♬ヒットパレ～ド、ヒットパレ～ド、ナ～ムコのヒットパレ～ド♬――こんな愉快なゲームミュージックアルバム、他では聴いたことがないぞ！ それもそのはず、収録曲は全部"歌もの"ベストヒットなんだもの。うれしい新曲「素敵なオーダイン」を筆頭に、以下「ベラボーマン」「ちょっとマッピー男の子」「花のチャイクエ音頭」まで全12曲をフューチャー。中でも、変身シーンを歌で再現した「ワンダーモモ」にはブッ飛んだ！

とにかく、愉快痛快楽しさいっぱい、ステッカーまで付いている『ナムコ ベストヒットパレード』。これはもう、クリスマスっていうより忘年会のノリだね。

ZUNちゃん めがてん

イヴにお薦め ナムコ スペシャル ゲームサウンド

「寒い寒い12月。みんなカゼなんかひいてないかな。私は元気よ。だって、もうすぐクリスマスなんだもん。どんなパーティ、やっちゃおうかな？」とハリキッているのはサウンドチームのZUNちゃん。さすが元気印のお姉さんだけあって、クリスマスもハチャメチャ楽しい感じにしたいみたいだよ。

「サンタさんやベルや雪だるまをいっぱい飾ったツリー、可愛いだろうな。BGMは、『**メルヘンメイズ**』（ビデグラVol.5）『**トイポップ**』（ビデグラVol.2）なんかがピッタリね。まるで、オモチャの兵隊さんやぬいぐるみたちがダンスパーティを開いているみたいじゃない！ あ、それとちょっと古いアルバムで『**ザ・リターン・オブ・ビデオゲームミュージック**』っていうのがあるんだけど、その中の『**メリゴーアラウンド**』もいいな。ファンタスティックなイヴにオススメよ！」うふ、メリーゴーラウンドに乗ってるZUNちゃんが目に浮かぶようだね。

一方、意外な反応を見せるのは、めがてんだ。

「ボク、クリスマスっていうと、"ちょっぴり気取った舞踏会"ってイメージだなあ。アップテンポのものよりも、スローなナンバーで過ごしたい。『**オーダイン**』（ビデグラVol.5）の**エンディング**なんてどうかなあ。キラキラしててとっても素敵だよ。それに『**ワルキューレ**』（サウンドエクスプレスVol.1）の**プロローグ**もオススメ。まるで天使が空から舞い降りてきそうなんだもん。う～ん、今年もロマンティックなイヴを過ごせそうだ～。

最後にもう1つ。とっておきオススメロマンティックナンバーといえばコレ『**スタンダードテーマ**』。ZUNちゃんが作った曲で『ザ・リターン・オブ・ビデオゲームミュージック』の中に入っている。ピアノの雰囲気がとってもいい感じなんだ。この曲を聴きながら、グラスに映ったツリーを眺めて、ムーディな自分に酔うっていうのは、どお？」

う～ん、ひたってるねェ、めがてん。さすが、『**アルテミスの涙**』にシビレるだけのことはあるぞ。

さ～て、ウキウキクリスマスからムーディクリスマスまで、いろんなクリスマスを演出してくれそうなゲームサウンドたち。キミは、ワルキューレと踊るかい？ それともアチャかな？



●『ザ・リターン・オブ・ビデオゲームミュージック』
発売元：アルファレコード㈱
LP：¥2,070（ALR-22004）
CT：¥2,070（ALC-22004）


●『ビデオゲームグラフィティVol.2』
発売元：ビクター音楽産業㈱
LP：¥2,359（SJX-25047）
CD：¥2,812（VDR-5222）
MT：¥2,359（VCH-1886）


●『ビデオゲームグラフィティVol.5』
発売元：ビクター音楽産業㈱
CD：¥2,812（VDR-5300）
MC：¥2,359（VCH-1913）

※価格はすべて税込み価格です。

めがてんからのクリスマスプレゼント！



涙が出ちゃうくらい嬉しいニュースが舞い込んだよ！ なんと、めがてんがNG読者にクリスマスプレゼントをくれるっていうんだ。しかも、それは未発表のミュージックテープ。もちろん、めがてんが作ったオリジナルテイクだ!! 今月は特別、10人にプレゼントしちゃおう。欲しい人はNG編集室「めがてんテープ」係まで応募してね。12月15日消印有効だよ。

NEW BOOKS

ゲームブックもビシビシ出てるぞ！ キミはもう読んだかな


●『ケルナグール』
（株）双葉社発行
レッカ社編
高木成一著
定価430円


●『ラサール石井のチャイルズクエスト』
（株）双葉社発行
アミューズメントクラブ・P編
高野富士雄著
ラサール石井監修
定価430円


●『ワルキューレIII――時の鍵伝説』
（株）東京創元社発行
本田成二著
定価750円

今月の攻略本は『ファミスタ』のオンパレードだぞ！

『ファミスタ'90 完全攻略テクニックブック』
発行（株）徳間コミュニケーションズ
定価480円

『ファミスタ'90 完全攻略マニュアル』
発行（株）冬樹社
定価700円

『ファミスタ'90必勝攻略法』
発行（株）双葉社
定価未定

●3冊とも12/19に『ファミスタ'90』と同時発売だよ！

※価格はすべて税込み価格です。

プレゼント企画

リスマス・カード

Silent night, Holly night……ずっとずっと楽しみに待っていたクリスマス。
家族みんなでアットホームに、友達同士でワイワイと、恋人とふたりロマンチックに…。
今年はどんなクリスマスになるのかな。
そんなあなたに、NGから素敵なプレゼントをお贈りしましょう。



めがてん／ZUNちゃん／S子／ジミー村上／他、多数。お楽しみに。

NG特製

クリスマス・声のでるク





NGからのプレゼント

声のでるクリスマス・カード

We wish a merry christmas
and
Happy new year!





〝声がでる〟っていったって、このページに耳を近づけても聞こえないョ。だけど、このページを見ながら、カード下のTELナンバーに電話してね。お馴染みのキャラクターやスタッフたちが、元気いっぱいにクリスマスのメッセージを聴かせてくれる。さあ、北風の声が聞こえたら、もうクリスマスは駆け足でやってくる。ほら、耳を澄ますと、鈴の音がすぐそこまで……。

声のでるクリスマス・カード有効期限
〈1989年12月1日～1989年12月25日まで〉

Call me!

☎03-758-6661

●声の出演(予定)：ギルガメス／カイ／パックマン／マッピー／モモ／

★ナムコット年末スペシャル!!★

早くキミに届けたい。89年の"ありがとう"をこめた
スペシャルアイテムがこんなにいっぱいだよ!



●ファミスタ'90
12月19日発売予定 ¥5,800
ファミリーコンピュータ



●マッピーキッズ
12月22日発売予定 ¥5,800
ファミリーコンピュータ



●バルンバ
4月発売予定 ¥6,800予価
PCエンジン

●女神転生Ⅱ
3月発売予定 価格未定
ファミリーコンピュータ



●スプラッターハウス
4月発売予定 ¥6,800予価
PCエンジン



●源平討魔伝
3月発売予定 ¥6,800予価
PCエンジン

●プロ野球 ファミリースタジアム ペナントレース
好評発売中 ¥7,800
MSX



●価格は税抜き価格です。また、これらのファミリーコンピュータ用ロムカートリッジは、シャープC1ではご使用になれません。

またまた来ました、『ファミスタ』シーズン!

2メガバッテリーバックアップで、最高6人までプレイが楽しめちゃう。ペナントレースは花ざかりなのだ〜〜!



12月19日発売予定　¥5,800予価

リーグモードで本格的ペナントレース開幕

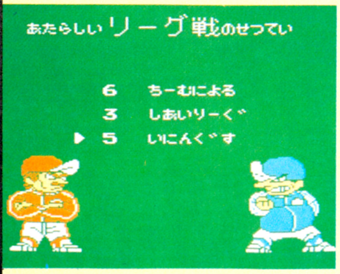
過去4年間にわたってさまざまな話題を提供してきたぼくらの『ファミスタ』。回を重ねるごとにプレイヤーを夢中にさせたニクイヤツだね。そして5作目にあたる今回も、バッチリキミを釘づけにすること間違いなしだよ。だって、「リーグモード」が登場するんだもん。

さて、『ファミスタ'90の』目玉、「リーグモード」について説明しよう。これは、ちょっとスゴイぞ!

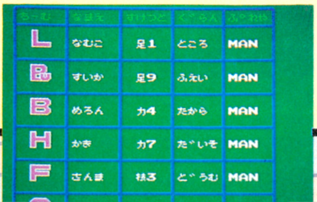
この「リーグモード」、『ファミスタ'89開幕版』の「プレイヤーエディット」に代わって登場するんだけど、本格的リーグ戦を楽しませてくれるメチャクチャ頼もしいヤツ。なんと大胆にも、6チームまでリーグに参加することができるんだ。ということは、そう、友達を呼んで最高6人でリーグ戦を楽しめちゃうってこと。それ



▲これがモード選択画面だ!



▲まずは設定から



に、試合数（1～9試合）やイニング数（1・3・5・9回のどれか）、参加チーム（2～6）、参加人数（人 or COM）を全部キミが設定するから、手応えはバッチリ。さあ、キミは5人のライバルに勝てるかな？

進化する『ファミスタ』、成績表もバッチリ記録

早くプレイしたくてムズムズしているキミ、下の画面写真を見てごらん。リーグモードには、試合の消化状況がわかる「対戦表」、勝敗・勝率・ゲーム差などを記録した「勝敗表」、得点・失点・本塁打などの各チームの成績が一目でわかる「成績表」が新登場。バッテリーバックアップの力によるところだ。こんなにオイシイリーグモード。もう1つの大きな魅力は、各チームに1人助っ人を送り込めるということ。名前を入力し、能力別タイプ（足・技・力が各1～9まで数値で別れている）を選ぶと、代打の中で登場してくれる。これを有効に使わない手はないぞ。

スポーツ新聞顔負けの緻密なデータの数々。じっくり分析して優勝にこぎつけよう。新時代'90年は「野球は頭でするものだ」がキーワードになるかも……ん、どっかで聞いたかな？

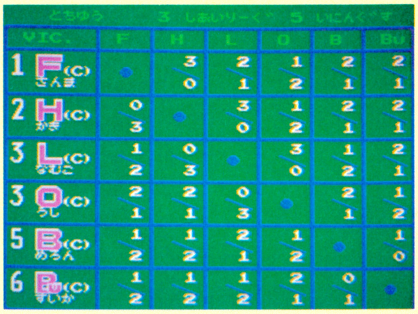
まだまだこんなに楽しさいっぱい！

ガラリと模様替えした『ファミスタ'90』、まだまだ〝噂の新登場〟がいっぱいあるよ。

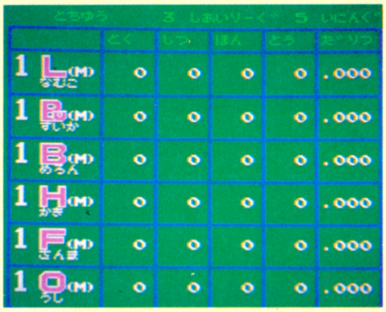
'89開幕版までのピッチャーは、オーバースローとアンダースローで投げていたよね。それが今回は、サイドスローもみっちりトレーニングしてきたから、バッターはタイミングの取り方を気をつけなくちゃいけない。投手陣の幅が広がったってことだね。

それに加え打撃陣の方はというと、待ってました！ ついにスイッチヒッターが登場。相手ピッチャーが右投げだと左打ち、左投げだと右打ち、とフレキシブルな打撃戦を展開してくれる。ピッチャー、バッターとも、ますます意欲的な『ファミスタ'90』、コンピュータチームのプレイも一層充実して、あますところなく面白いぞ。プレイするのが楽しみ楽しみ…。

楽しみといえば、『ファミスタ』のもう1つの楽しみが球場選びだよね。4つだった球場が今年は6つ。ラッキーゾーンやフェンスの高さに一喜一憂するのがまた、いいんだよね。一体どんな球場が加わったのやら、プレイしてのお楽しみってとこかな。

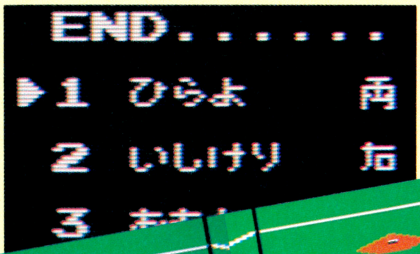

◀試合状況が把握できる対戦表。試合ごとにちゃーんと勝率順に並べ変えてくれるから、順位表としても便利


◀勝敗・勝率・ゲーム差・残り試合がパッとわかる勝敗表。これぞペナントレース！


◀得点・失点・本塁打・盗塁・打率などチームの成績を記したスコア表。得点・失点は平均点が出るから嬉しいぞ



◀またまた美人キャスター



◀両の字が輝いて見えるスイッチヒッター

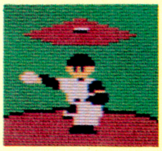

▲ピッチャーが右投げだと左のバッターボックスに入る。ピッチャーが左投げだとその逆だ


▲6つもあるゴキゲンな球場たち。今年は「どうむ」球場でデカいホームランを当てると、屋根をつき破っちゃうとか。それと、意外にファンが多かった「かせんじき」も健在だよ



▲一度でいいから、「ビールかけ」ってやってみたいよね


◀見よ！ これがサイドスローだ


◀大きなフォーム、タイミングを計算して

ファミリーコンピュータ

マッピーJr.がコミカルアクションゲームに！



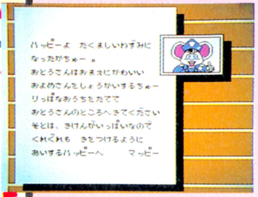
▶ヒョイヒョイッと敵をかわしてコインをとろう

ナムコの人気キャラ『マッピー』。時は流れ、今では2人の息子のお父さん。今度は、その息子たちがゲームの中で大活躍するよ。

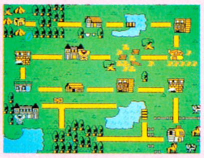
さて、2人のマッピーJr.ことハッピーとラッピーも、そろそろ結婚適齢期。そこでマッピーパパは、可愛いお嫁さん『ピッキー』を見つけてきた。そのピッキーを射とめるためにも、パパに認めてもらうためにも、好青年ハッピーとラッピーはマイホーム建築にのりだした。

彼らはまず、各ラウンドのアイテム・コインや宝石を取り、マイホームのパーツを買ってゆくのだ。屋根、ドア、壁、花壇…と完成まではなかなかの苦労。あまりみすぼらしい家だとピッキーは振りむいてくれないぞ（1Pの時はハッピーを、2Pの時はハッピーとラッピーのどちらか一人を選ぶ）。

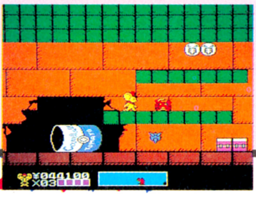
さあ、最終ラウンドまで、どれだけ立派なスイートホームが築けるか、キミの腕にかかっているぞ！



▲マッピーパパからの温かいレターなのだ



◀マッピーパパのところまで、あとどれくらい？



おや、何かいるぞ▶



マッピーキッズ

12月22日 ¥5,800

PCエンジン

バルンバ

これぞシューティングゲームの真髄





狙いをさだめてBOMB！▼

※尚、画面写真は開発中のものです

遂に出た！ 戦略的シューティングゲーム『バルンバ』。これは、今までのシューティングゲームのように、取ったアイテム（武器）の働きに従うのではなく、キミ自身が武器を操作するのだ。つまり、迫ってくる敵によって武器を使い分けれるっていうこと。そして敵を倒してアイテムを取ると、武器のビーム弾がパワーアップ。しかもビーム弾の砲台は360°回転可能だから狙いをさだめるテクがポイント。乞う御期待！

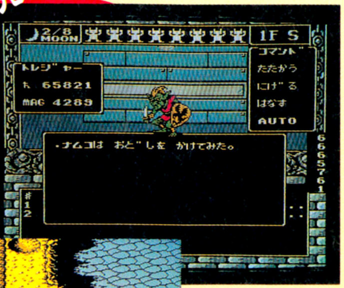


4月発売予定 ¥6,800予価

制作発表

ファミリーコンピュータ

2036年、東京には悪魔の手が…



▶新登場の戦闘モード。仕上がりが楽しみだね



◀2Dの東京マップ

2年前、ボクたちに衝撃をもたらした本格派R・P・G・『デジタルデビル物語（ストーリー）女神転生』。そのストーリーの深さ、主人公たちの人間性に、いまだ人気は増すばかり。「是非次作を…」の声も飽和状態に達してきた。

そこでナムコでは、多くの要望に応え、『女神転生II』の制作に乗り出した。舞台は、2036年の東京。悪魔たちも前作の150から250に増える。それに3Dダンジョンの醍醐味はもちろん、2D画面も加わり更にパワーアップ。

期待の『女神転生II』、新登場する日は、もう目の前だ！

※尚、画面写真は開発中のものです。



女神転生II

3月発売予定 価格未定

PCエンジン

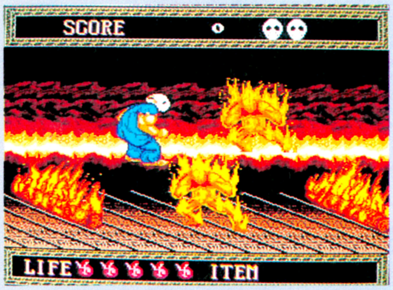
キミは恐怖の館から、脱出できるかな



こんなにハマってしまうゲームを、ホラーファンだけが楽しむなんてもったいない！　何が面白いかって、主人公リックの動きがとってもリアルだし、"これでもか、これでもか"って感じでゾンビたちが出現。しかも、アノ手コノ手で迫ってくるから、油断もスキもありゃしない。武器はしっかり持って、アイテムはフルに活用しよう。

それと、このゲームのもう一つの楽しみは、シチュエーションが豊富ってこと。ポルターガイストの部屋あり、下水道あり、不気味な教会ありと、まるで自分がホラー映画の中に侵入しちゃったみたい。アーケード版ゲームで体験ズミのキミ、この感覚わかるよね。

とにかく雰囲気バツグンのアクションゲーム『スプラッターハウス』。発売待っててね。





▶中央にいるのは不気味なマスターテッド

スプラッターハウス

4月発売予定 ￥6,800予価

PCエンジン

PCエンジン移植、進行中！



前号でドカ～ンと紹介した『源平討魔伝』。いよいよPCエンジン移植っていうので、源平ファンの血がまたもや熱くなってるみたいだね。おかげでNG編集室には、みんなからの期待のお便りがザックザック到着。

そして、その期待通りに、デカキャラの動きやアイテムの豊かさはもちろん、"殺してしんぜよう"などの音声もバッチリ再現。景清の執念がビシバシ伝わってくるぜ。今、一生懸命制作しているところだから、もう少し待っててね。

ところで、3月の発売まで少々時間もあることだし、この機会に歴史上の源平合戦をひもといてみるのも面白い。意外な史実に遭遇して、思わずハハ～ン、なんてうなずいちゃうかもよ。そして何より、ゲームの世界観が広がるってもんだよね。

PCエンジン版『源平討魔伝』、期待して待っててね！





3月発売予定 ￥6,800予価

MSX2

お待ちどうさまっ、「ファミスタ・ペナントレース」開幕！

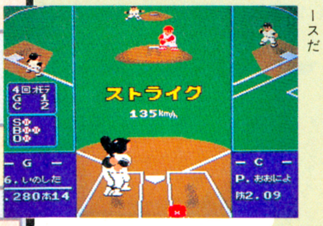


遂に出ました、MSX版『ファミスタ・ペナントレース』。8月からの発売延期で、MSXファンを随分ジラしちゃったね。ゴメン。予約注文が殺到して製造が追いつかなかったんだ。これも人気者の運命というやつか……。

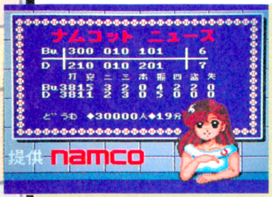
でもその分、内容は120％の出来。データも一新、よりエキサイティングな要素が盛りだくさん!!　絶対満足してもらえると思うよ。

ところで満足ついでに、NG読者だけに、今後のMSXの発売予定を教えちゃおう。

○ドラゴンスピリット○バルンバ（MSXⅠ）○仮称・ディスクNG○センターコート○仮称・カーレースゲーム――と、続々登場。発売日等の詳しいことは、順次発表していくからね！　乞うご期待。



◀「ストライク！」と叫ぶ審判の声で、一層白熱するペナントレースだ

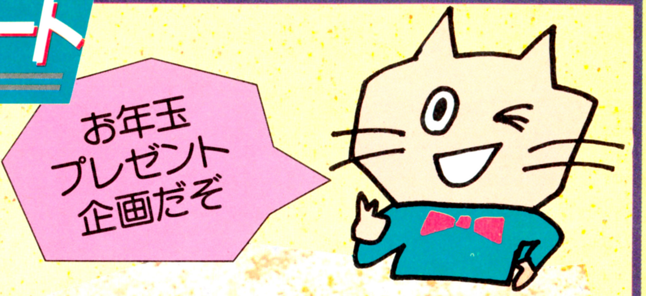


◀同じ『ファミスタ』でも、ファミコン版のキャスターとMSX版のキャスターではタイプが違うよね。キミはどっちが好み？

好評発売中 ￥7,800

㊟これらの商品の価格には、消費税は含まれておりません。また、上記掲載のファミリーコンピュータ用ロムカートリッジは、シャープ社製C1ではご使用になれません。

NG ファンアンケート



次の質問にお答えください。
ご応募くださった方の中から抽選で
70名の方にプレゼントが当たります。

Q

1.）ゲームセンターに対する不満があったら教えてください。
2.）ナムコのゲームセンターに望むことは何ですか？
3.）1990年のあなたの夢は何ですか？

今回のプレゼントは、新しい年の気分いっぱいにカレンダーなど。しかも合計70人といつもの2倍強に当たっちゃうっていうからすごいよ。中でも目玉はNG特製の福袋。テーブルポップや、キャラクターバッヂ、S子愛用のボールペンや失敗したコピーで作られたオリジナルノートなどが入っています。しかも…袋はS子手製の布製きんちゃく袋。「わーお、感激！」なんて言ってくれる人はいるかしら――。

〈応募要領〉
官製ハガキに①アンケートの答え②郵便番号③住所④氏名⑤年齢⑥希望するプレゼント名を書き、㈱ナムコNG編集室「アンケート」係宛に送ってください。〆切は1月4日だよ。
㊟ハガキは一人一枚にしてね！

今月のプレゼント



◀ナムコ'90カレンダー（パックマン）……17名

▶ナムコからの年賀状（ウニ直筆）……………20名



ファミスタ'89カンペンケース……………20名



▶NG特製福袋……………10名

マーベルランド・ポスター…3名

おしらせ

◉NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。**①郵便番号②住所③氏名④TEL⑤希望するNGのNO.と冊数⑥合計の冊数**、を明記し、1冊～4冊の人は切手、**5冊以上の人は郵便小為替**で、右の表から該当する額を同封し、次の宛先まで送ってください。

■宛先：NG編集室「NGお届け」係
■注意①最新号は1人4冊までです。
②すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合わせて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーの場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。
③郵便小為替は郵便局で購入できます。

NG申し込み料金リスト（税込）

数	料金	送金
NG1冊	210円	切手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5～9冊	500円	郵便小為替
10～14冊	700円	
15～19冊	900円	
20～24冊	1,000円	

⊙定期購読ご希望の方へ⊙

定期購読をご希望の方には、詳しい申し込み方法をお送りしますので、ハガキでご請求ください。宛先はNG編集室「定期購読」係です。

NGバックナンバー在庫リスト　'90 1月10日現在

〈1986年〉
● 月刊創刊号（11月号）ゲームミュージックのできるまで、源平原画集他
●NO.2（12月号）ファミスタ、メトロクロス、ボードGドラバス他

〈1987年〉
●NO.3（1月号）3Dサンダーセプター II、ローリングサンダー、ドラバス他
●NO.4（2月号）午後の国スペシャル、ナムコット制作裏話他
●NO.5（3月号）パックマン誕生物語、ワンダーモモ、ボードGのできるまで他
●NO.6（4月号）SPゼビウス物語、さんま、ファミリージョッキー、妖怪他
●NO.7（5月号）ポスターグラフィティ、さんま、対談ルーカス・中村社長他
●NO.8（6月号）ドラスピ、ドラスレⅣ、ファミリーボクシング他
●NO.11（9月号）女神転生、ナムコに訊け、これがラジアメだ他
●NO.12（10月号）ナムコに訊け、ワギャナイザー、パックマニア、Fサーキット
●NO.13（11月号）WHAT'S NAMCO①、サイドポケット、ルパン三世他
●NO.14（12月号）W・N2、ファミスタ'87、Fテニス、スターウォーズ他

〈1988年〉
●NO.15（1月号）W・N3、Fサーキット、PC妖怪、独眼竜政宗他
●NO.16（2月号）W・N4、独眼竜政宗
●NO.17（3月号）W・N5、独眼竜政宗、ナムコクラシック、ワールドスタジアム
●NO.19（5、6月号）W・N7、ファミスタ'87大会、三国志、ベラボー・まんが他
●NO.21（7月号）W・N8ファミコン誌対談、開発者インタビュー、カイの冒険
●NO.25（11月号）未来忍者、オーダイン、ファミスタ'88、キングオブキングス

〈1989年〉
●NO.27（1、2月号） ●NO.29（6月号）
●NO.31（10月号）

NG品切れバックナンバーリスト

●NO.9（7月号） ●NO.10（8月号） ●NO.18（4月号） ●NO.22（8月号） ●NO.23（9月号） ●NO.24（10月号） ●NO.26（12月号） ●NO.28（3・4月号） ●NO.30（8月号）

NG NO.32
NG12月号
1989年12月1日発行
発行/株式会社ナムコ
NG編集室
住所/〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03（756）2311

後記

年末も近づきあわただしい今日この頃、みんな元気にしていますか？ 受験生にはクリスマスも正月もないって？ そう言わないで骨休めしてよね。彼や彼女のいない人は、クリスマスをきっかけにアタックという手もあるよ。そんな時、声のでるクリスマスカードをいっしょに聴くなんてアイデアも、いいかもしれないね。
さて、今回ナムコのドライブシミュレーションの歴史を振り返ってみて、時の重みを感じてしまった。いやー、こうして今に至っているのか…なんてね。毎日、先の事で頭がいっぱいの開発スタッフも、この企画で昔を思い出し、なつかしーと叫んでいました。NGも創刊してから約7年。7年前なんてとっても昔に感じちゃうけど、ナムコ35年の歴史の中ではほんの数ページに過ぎないんだよね。数年前が大昔に感じるのは、世の中の変化がとても早くて激しいからなんだろうなあ。'90年は、いったいどんな年になるでしょう。世界がいい方向へ変わることを期待したいね。

次号（NO.33 2月号）は1月30日発行予定だよ

NG GALLERY

NGギャラリー

フェイマスで魅力的なビッグキャラクター
ナムコ・パックマン完成

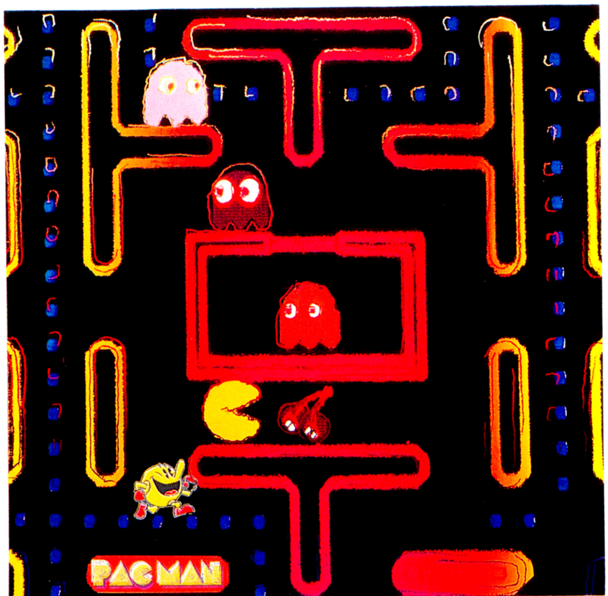
NGフォーラムで紹介したように、アンディ・ウォーホール起想の「ジャパンプロジェクト」の作品が完成しました。大胆な構図と斬新な色使い。ウォーホール亡きあとも彼の感受性と遺志は引き継がれ、このような素晴らしいシリーズを創り上げることができました。
アンディ・ウォーホールが永遠であるように、ナムコのパックマンも、フェイマスで魅力的なキャラクターとして、世界中の人々に愛されていくことでしょう。



▲"Shiseido-Sayoko Yamaguchi"



▲"Nikon-AF/N8008"



▲"Namco-Pacman"



▲"Issey Miyake-Ads"



▲"Seiko-Sportswatch"

▼"Sony-Walkman"

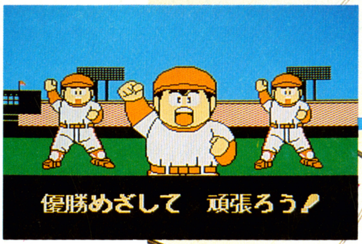




◀"Andy Warhol-Self Portrait"
ポップアートの巨匠として美術史に名を残すA・ウォーホールは、1927年アメリカ・ピッツバーグ生まれ。商業デザインからスタートした彼は、自分の仕事場を"工場(ファクトリー)"と呼び、「キャンベル・スープ缶」のシリーズもそこで"生産"。モンローの死というショッキングな事実から、あの有名な「マリリン・モンロー」の作品が生まれた。その後も1987年心臓発作で死去するまで、彼の精力的な制作活動は止むことがなかった。(ちなみに、去る10月日本で行われたサザビーズコレクションにて、マリリン・モンローは720万円で落札された。)

一九八九年十二月一日発行（隔月一回一日発行）第四巻第八号通巻三二号
編集人 遠山貴子
発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区矢口2—1—21 株式会社ナムコ 電話(756)二三一一

namcot
ファミリーコンピュータTM用カセット





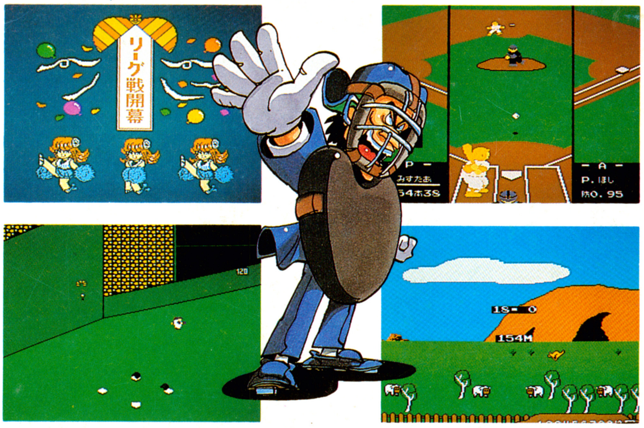
日本シリーズが終わっても、ファミコン野球にオフはない。今季のウラミはコイツで晴らす。ファミスタ最新版の登場だ!!

新機軸リーグ戦モード

優勝めざしてしのぎを削る白熱のペナントレース！１人から６人までで戦えるゾ!! チームの成績の推移に一喜一憂。熱戦の記録は、バッテリーバックアップでOK。

新球場での采配は…？

新球場を加え、全６球場での対戦。レフトの絶壁フェンスが本塁打を阻む「フェイフェイ球場」。はてしなく広い「だいそうげん球場」では、ランニングホームラン続出。攻撃に、守備に、新しい作戦が必要だ。



12月19日発売予定
予価 5,800円(税別)



「遊び」をクリエイトする——株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2−1−21